

Artikel-Nr.:
5009305

Nur für Club Nintendo Mitglieder kostenlos gegen Coupon

CLUB Nintendo®

Jahrgang 5
Ausgabe 5
Oktober 1993

STREET FIGHTER II™ TURBO

GOOF TROOP

Disney-Held Goofy auf Piratenjagd in den Tropen

BATTLETOADS

Die Frösche erobern das Super Nintendo und den Game Boy



Da steckt viel Arbeit drin

Zeitschriften gehören zum Alltag. Man schlägt sie auf und holt sich die Informationen, die einen interessieren. Aber wißt Ihr auch, wie eine Zeitschrift gemacht wird? Und vor allem, wißt Ihr, wieviel Aufwand notwendig ist, um eine Ausgabe vom Club Nintendo-Magazin herzustellen?

GROSSOSTHEIM (pn) - Alles beginnt rund dreieinhalb Monate bevor das Magazin erscheint. In ausführlichen Gesprächen entscheiden die Verantwortlichen von Nintendo of Europe, welche Spiele im nächsten Club Nintendo vorgestellt werden sollen. Da es auf dem Videospielmarkt manchmal von einem Tag auf den anderen ganz anders kommen kann als geplant, ist es nicht leicht so lange vorher den Inhalt festzulegen.

Hat man sich in Großostheim entschieden, wird die Information nach Tokio gefaxt. Dort sitzt die Designerfirma Workhouse, die sich auf das Thema Videospiele spezialisiert hat. Das Workhouse-Team arbeitet nicht nur am deutschen Magazin mit, sondern gestaltet auch Videospielmagazine in Japan und USA.



In Tokio wird das Seitenlayout erstellt.

Diese Videospiel-Cracks fertigen ein sogenanntes Rough Layout an, eine grobe Skizze von der Magazinseite.



In Großostheim schreiben die Redakteure den Text.

Das Rough wird nach Großostheim gefaxt und von der Redaktion geprüft. Stimmen die Tricks? Sieht die Gestaltung der Seite ansprechend aus und paßt sie zur Atmosphäre des Spiels? Sobald die Redaktion zufrieden ist mit dem Rough, arbeitet Workhouse ein Tight Layout aus. Bei diesem stimmen dann alle Angaben auf den Millimeter genau.

Gleichzeitig werden die notwendigen Screen Shots (Bilder aus dem Spiel) fotografiert und japanische Zeichner beauftragt, Illustrationen anzufertigen (auflockernde Dekorationen und Karten). In Großostheim schreiben die Redakteure den Text anhand des Tights und der Screen Shots.

Wer was schreibt entscheidet sich ganz automatisch, denn jeder hat seine Lieblingsspiele - der eine mag es, wenn es möglichst gruselig ist, der andere ist ein großer Stratege, der nächste liebt Jump 'n Run-Spiele.

Im Frankfurter Satzstudio Hamm & Rudolf werden die Texte gesetzt. Aber nicht nur die Texte sind Bestandteil des Schwarzfilms, der in Frankfurt entsteht. Auch Linien, Rahmen und dekorative Elemente, die später im Magazin schwarz oder weiß erscheinen sollen, gehören dazu. Die Filme werden nach Japan geschickt, wo die Repro-Anstalt G.C.I. die Farbfilme passend dazu macht.



Modernste Drucktechnik wird für CN eingesetzt.

Nun wird ein erster Probeandruck hergestellt, der zu Nintendo nach Deutschland geschickt wird. Hier wird alles eingehend geprüft - passen die Bilder, stimmt der Text, sehen die Farben und Illustrationen gut aus? Was nicht gefällt, wird in Japan geändert. Ein zweiter Probeandruck wird von Japan nach Großostheim geschickt und nochmals prüft die Redaktion, ob alles in Ordnung ist.



Eingehend wird der Probeandruck geprüft.

Wenn ja, werden in Japan die endgültigen Druckfilme produziert, die dann zur Druckerei Körner Rotationsdruck in Sindelfingen bei Stuttgart geschickt werden.

Jetzt dauert es nur noch rund zwei Wochen bis das fertige Club Nintendo Magazin in einem der rund 3200 Club-Center abholbereit liegt.

Etwas weniger reisefreudig sind die Seiten im Magazin, die sich nicht mit einem Spiel direkt beschäftigen (z.B. Tips & Tricks, Leserbriefe, Club News). Diese werden nämlich in Großostheim vollständig hergestellt - vom Layout bis zum fertigen Druckfilm.

Bevor Ihr also das Club Nintendo-Magazin in den Händen haltet, haben sechs Firmen und hunderte von Menschen dafür gesorgt, daß Eure Zeitschrift der heißeste Lesestoff für echte Nintendo-Fans wird.

Goof Troop





The Legend of Zelda – Link's Awakening



Battletoads In Battlemaniacs

INHALT

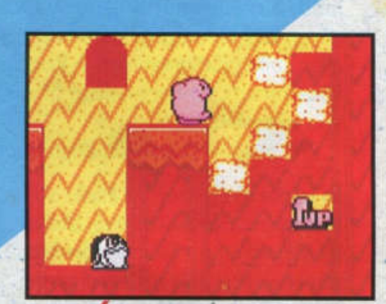
AUSGABE 5/93

Super Nintendo

Game Boy

NES

Außerdem:



Kirby's Adventure

Hallo Fans...
das wird ein heißer Spieleherbst! Für alle drei Nintendo Videospiel-Systeme kommen neue faszinierende Spiele heraus, auf die die Besucher der diesjährigen Funkausstellung in Berlin bereits einen Blick werfen konnten. Ein paar davon stellen wir Euch in diesem Magazin bereits vor: Noch spannender und noch schneller präsentiert sich „Street Fighter II Turbo", Disneys Goofy ist der Star einer wilden Piratengeschichte und die coolen „Battletoads" schlagen gleich zweimal zu – auf dem Super Nintendo und dem Game Boy. Außerdem findet Ihr gleich zwei Wettbewerbe in dieser Ausgabe: Es wird der „Super Mario All Star 1993" gesucht und es wird getestet, wie gut Ihr die Nintendo Spielfinale kennt. Da müßt Ihr einfach mitmachen!

Euer Ron Lakos

IMPRESSUM

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Ron S. Lakos
Redaktionsleitung: Susanne Pohlmann (pn)
Redaktion: Claude M. Moyse (cm), Andreas G. Kämmerer (ak), Marcus Menold (mm)
Redaktionsmitarbeiter: Doris Kapraun
Spieltechn. Beratung: Wolfgang Ebert, Klaus Fuchs, Michael Friesl
Projektleitung: Riè Ishii
Satz: Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litho: G.C.I., Yokohama
Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Gestaltung: Workhouse Co., Ltd., Tokio
Covergestaltung: Publicis, Frankfurt
Club-Mitgliederverwaltung: RTV, Weiterstadt
Redaktionsanschrift: Club Nintendo – Redaktion, Babenhäuser Straße 50, Postfach 15 01, 63750 Großostheim
Konsumentenberatung: ☎ 01 30-58 06 (11–19 Uhr)
Spiele-Hotline: ☎ 0 60 26-940 940 (13–19 Uhr)

Club Nintendo wird von Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.
Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.

LESER BRIEFE

Verzweifelt

Liebes Club Nintendo-Team,
ich bin eine leidenschaftliche Spielerin von Spielen wie Dr. Mario, Tetris, Mario & Yoshi und Kickle Kubickle auf dem NES. Dann fiel es meiner Tochter ein, sich für ein anderes System zu entscheiden und zwar für das Super Nintendo. Inzwischen sitze ich also auf dem Trockenen, die Entzugserscheinungen sind nicht mehr zu verbergen. Ich brauche Eure Hilfe!!! Schreibt mir also schnell, welche Spiele für das Super Nintendo für mich geeignet sind, damit ich wieder spielen kann. Meine Tochter, Sabina, eine leidenschaftliche Videospielerin, ist inzwischen der Regisseur der Super-Hitparade der Nintendohelden geworden. Startnummer 1: Kirby aus dem phantastischen Dreamland, Startnummer 2: Mr. McBuster aus dem coolen Toonland, Startnummer 3: Lemmy Lemming, der lemmigste Lemming aller Zeiten, Startnummer 4: Roady Roadrunner, der schnellste Strauß von allen.

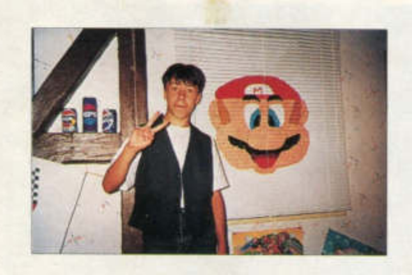
Angelika Schmitt, Rheinbach

So ist das eben, wenn die Kinder die Videospiel-Regie übernehmen, bleiben die Mütter auf der Strecke. Allerdings gibt es ein paar Spiele, die auch einem entzugsgeplagten Tetris-Fan Geschmack auf das Super Nintendo machen. Da wäre zum Beispiel „Zelda 3 - A Link to the Past", das abenteuerliche Strategiespiel, oder „Sim City", bei dem man seine eigene Stadt baut und die Steuererhöhungen voll im Griff hat, oder auch „The Simpsons - Krusty's Super Fun House", wo man durch ausgeklügelte Kombinationen als Kammerjäger zum Erfolg kommt. Und das Beste an all diesen Tips ist, daß auch Deine Tochter an ihnen Spaß haben wird - garantiert!

Wieviel Spiele?

Hey, Club Nintendo!
Da bin ich wieder, der Mario, ja, der Mario aus Bad Schandau in der sächsischen Schweiz. Das ist schon mein zweiter Brief, obwohl ich erst ein Jahr Club-Mitglied bin. Ich hätte da noch ein paar Fragen: Wieviel Spiele hat Nintendo selbst in Deutschland herausgebracht? Und wieviele Club-Magazine habt Ihr bis jetzt herausgebracht?
Übrigens sammle ich alles, was ich von Nintendo kriegen kann, bin 13 Jahre alt, liebe schnelle Autos und Basketball. Meine Lieblingsmannschaft sind die Chicago Bulls mit Air Jordan und Pippen. Außerdem mag ich es, mit meinem Fahrrad auf Teufel komm raus zu fahren.

Mario Leischke, Bad Schandau



Das ist wirklich mal eine tolle Idee: Eine langweilige Jalousie mit einem Mario-Konterfei zu verzieren. Wirklich nachahmenswert! Aber jetzt zu Deinen Fragen, Mario. Nintendo hat in Deutschland bis jetzt über 70 Spiele herausgebracht und es kommen monatlich neue hinzu für alle drei Nintendo-Videospielsysteme. Und was das Club-Magazin angeht, können wir stolz eine runde Zahl verkünden: Es gibt uns jetzt seit insgesamt fünf Jahren. Begonnen hat alles mit einem dünnen Info-Blatt, aus dem im Laufe der Jahre eine "richtige" Zeitschrift wurde mit den besten und zuverlässigsten Tips und Tricks, die es für Nintendo-Spiele gibt. Insgesamt sind in den fünf Jahren 30 Ausgaben erschienen.

Technik-Freak

Hallo Mario, hallo Luigi!
Ich bin 10 Jahre alt und interessiere mich sehr für Technik, deshalb würde es mich freuen, wenn ich mehr über die Entstehung von NES-, Super Nintendo- und Game Boy-Spielen erfahren könnte. Ich finde es toll, daß Ihr einen großen Service anbietet mit Spielehotline, Konsumentenberatung, Clubkarte, Club-Magazin und Beantwortung aller Briefe. Kurz gesagt: „Ihr seid superaffenbomben...usw.!" Hier noch ein Witz: Zwei Hunde laufen durch die Wüste. Da sagt der eine zum anderen: „Wenn nicht bald ein Baum kommt, mach ich in die Hose!"

Dennis Serba, Hanau

Ganz ehrlich, Dennis, über den Witz haben wir alle nachdenken müssen, bevor wir lachen konnten. Aber immerhin, Du hast uns zum Lachen gebracht. Danke schön! Wie Du, haben uns noch viele andere geschrieben, daß sie mehr über die Technik erfahren wollen, die hinter ihrem Lieblingshobby Videospiele steckt. Deshalb hatten wir in der Ausgabe 4/93 auch einen ausführlichen Bericht darüber, wie ein Videospiel entsteht. Außerdem findest Du in den nächsten Ausgaben des Magazins das „Nintendo Lexikon", in dem die wichtigsten Begriffe der Videospielwelt erklärt werden. Selbstverständlich kannst Du uns auch schreiben, wenn Du noch zu speziellen Problemen Fragen hast. Wir helfen allen weiter, die Fragen haben.

Rapgedicht

He, Super Nintendo ist wunderbar,
das ist der Hit, das ist sonnenklar.
Ich steck' mal 'nen Modul hinein,
und schon spiel ich mit Seel' und Bein.
Ich renne wie Kevin und verstecke den Kram,
die Gauner leg' ich einfach lahm.
Bei Street Fighter bin ich der stärkste Typ,
wenn Mutti mitspielt, dann hab' ich sie lieb.

Sebastian Ehmke, Merseburg



Pechvogel

Hallo, Leute,
folgende Wortansammlung handelt von mir, einem knapp 16jährigen Nintendo-Fan! Ich habe mein halbes Leben mit Computer- und Videospielen zugebracht, also weiß ich, wovon ich rede! Dies sind die letzten Tage meiner Sommerferien und ich zerbrach mir den Kopf, was für einen Nutzen mein einziges Hobby hat. Ich bin zum Entschluß gekommen, daß meine einzige Brieffreund-



Martin Dzierzok, Hagen



Thilo Thomas, Blumb

schaft (mit dem Club Nintendo), die schon zwei Jahre andauert und 30 Briefwechsel umfaßt, bisher völlig unsinnig ist! Ich habe mir für Euch den Kopf zerbrochen und mir die Frage gestellt: Wie komme ich ins Clubheft? Ich versuchte es mit aktuellen und qualitativen Tips & Tricks - Fehlanzeige! Danach versuchte ich es mit Gemälden unter anderem von „Super Mario World" und „Super Mario Kart" und Schloßkarten zu Zelda 1 und 2 - ebenfalls nichts! Ich kam zu dem Entschluß meine spielerischen Fähigkeiten walten zu lassen und sandte Euch Top-High Scores zu (Zelda 3 mit einem Leben durchgespielt), woraufhin mir versichert wurde, daß ich in dem Magazin aufgeführt werde! Außer mir vor Freude benachrichtigte ich meine Freunde! Doch dann der Hammer: Die High Scores werden vorübergehend herausgenommen! Für mich brach eine Welt zusammen! Ich habe gefurwerkt, geknüppelt, geschuftet und wofür? Diese Frage stelle ich Euch! Ich glaube nicht, daß Ihr sehr viele Fans wie mich habt (für Euch habe ich 15 neue Mitglieder geworben!). Ich schreibe Briefe und zwar sehr oft und zocke am Super Nintendo, um für Euch Tricks zu erarbeiten, während meine Freunde schwimmen gehen. Mein Traumjob war bisher, bei Euch zu arbeiten und ich hoffe, daß der Traum nicht von Euch zerstört wird. Ich bringe so viele „Opfer", dabei wollte ich doch nur einmal in der Clubzeitschrift erwähnt werden!!
Ich wünschte, ich hätte diesen Brief nicht schreiben müssen, aber ich sehe keine andere Möglichkeit, Euch von meinem Einsatz zu überzeugen! Ich hoffe, daß Euch dieser Brief bewegt hat und das mein Wunsch in Erfüllung geht. Ihr würdet mir zeigen, daß ich stolz sein kann, ein Nintendo-Fan zu sein.

Daniel Vollmer, Großefehn

Simsalabim und schon ist Dein Wunsch erfüllt! Hoffentlich tauchst Du jetzt aus Deiner tiefen Depression heraus. Irgendwie scheinst Du uns bislang entgangen zu sein, dabei ist es doch eigentlich ganz einfach, ins Club Magazin hereinzukommen - ein bißchen witzig soll es sein, für andere Leser interessant, ein wenig was für's Herz und eine gute Idee kann auch nicht schaden. Mit „schuften" und „Opfer" hat das im Prinzip wenig zu tun - ein vollgetankter Federhalter reicht da schon aus.

Phantastische Reise

Hallo Mario!
Ich finde Eure Spiele und die Clubzeitung einfach super! Als ich das Super Nintendo bekam und das Spiel Zelda 3 spielte, bekam ich eine zündende Idee. Ich wollte selbst mal Link sein. Ich habe zuerst einmal nachgeschaut, ob ich nicht Mario oder Mega Man werden könnte. Aber nein, ich wollte Link werden und einmal durch die Welt der Phantasie reisen. Ich muß Dir auch etwas von meiner Schwester erzählen. Sie ist 16 Monate alt und schaut mit mir immer das Clubheft an. Und ich habe doch die vielen Poster von Dir an der Wand hängen. Wenn ich sie frage „Wo ist Mario?" sagt sie „Do!" und zeigt dabei auf die Poster.

Christian Eichert, Bietigheim-Bissingen



Game Boy-Party

Hallo Mario,
das Game Boy-Fieber hat ein neues Opfer gefunden. Das Opfer heißt Rainer. Auf dem Photo siehst Du ihn auf der Konfirmationsfeier meiner Schwester. Mit Game Boy, ist doch klar! Und jetzt die Preisfrage: Was macht übrigens die Dame am linken Bildrand? Achte mal genau auf ihren Kopf und ihre Hand! Ein weiteres Opfer??

Marcel Maack, Winsen

Nun, was macht die da wohl? Wahrscheinlich Game Boy spielen gegen Rainer, denn unterm Tisch läuft ganz sicher das Game Link Dialogkabel entlang, das beide miteinander verbindet. Die Stimmung auf der Konfirmationsfeier war sicher blendend, wenn Ihr allen Gästen gleich nach dem Essen einen Game Boy in die Hand gedrückt habt, oder?



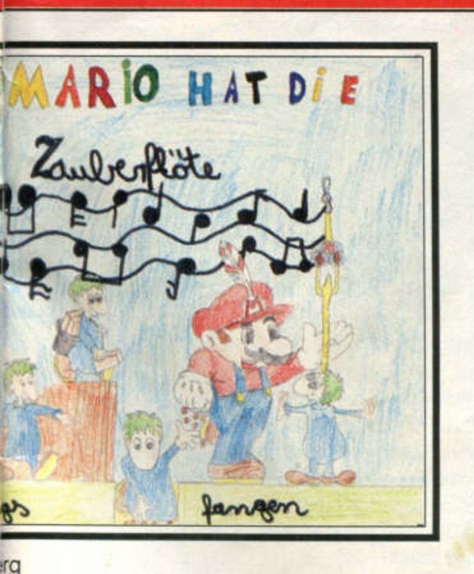
Sir Mario

Hi, Mario!
Mein Name ist Nico Hagen und ich bin 12 Jahre alt. Euer Magazin mit den Super Nintendo-Spielen ist echt super. Macht weiter so! Ich habe ein Bild von Dir gemalt. Daß Du mal so ein hohes Tier wirst, hätte sicher niemand geglaubt. Sir Mario, dieses Bild kannst Du ja in Deinem Zimmer aufhängen oder Deiner Oma schenken.

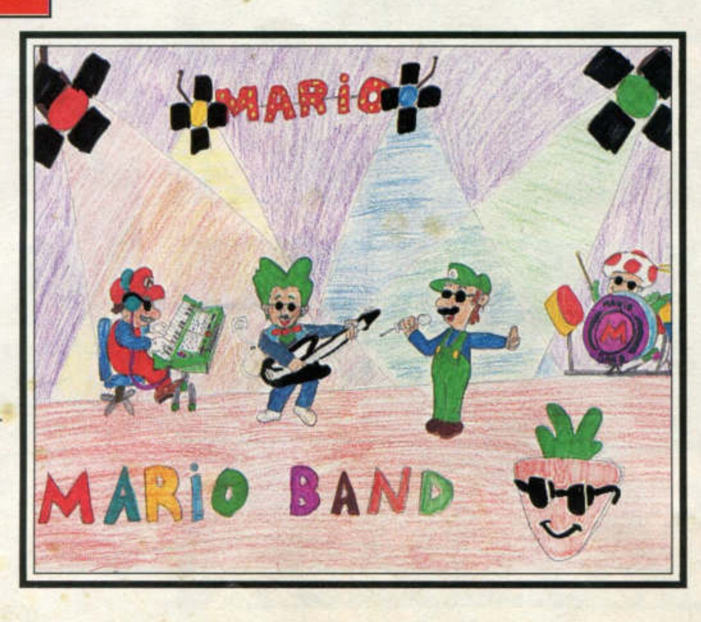
Nico Hagen, Wasserburg



GALERIE



...rg



Tobias Etzkorn, Iffezheim

Briefe an:
Club Nintendo
- Leserbriefe -
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim

STREET FIGHTER II' TURBO™

Kampf der Titanen

Erinnert Ihr Euch noch? Letztes Jahr (1992) trafen sich acht mutige Kämpfer aus sechs Ländern auf dem Super Nintendo, um dort ihre Kräfte zu messen und den Titel „König der Straße" zu erwerben. CAPCOMS Spielhallenklassiker auf dem Super Nintendo eroberte innerhalb kürzester Zeit die Herzen der 16-Bit Kampfsportliebhaber auf der ganzen Welt. Jetzt (1993) ist es wieder soweit! Der diesjährige Titelkampf steht unter dem Motto HYPER FIGHTING. Und es hat sich einiges geändert ... Neue Fighter, neue Spezial-Attacken, neue Graphiken und erstmals die Wahl der Geschwindigkeit. (cm)







STREET FIGHTER II TURBO – HYPER FIGHTING sind, wenn man's genau nimmt, eigentlich zwei Spiele auf einem Modul. Zum einen die Spielhallenversion CHAMPIONSHIP EDITION (Normal Game) und die TURBO EDITION (Turbo Game) mit neuen Spezialattacken für viele Kämpfer. Ebenfalls neu ist in beiden Spielen, daß Ihr ab sofort auch mit den ehemaligen Endbossen Balrog, Vega, Sagat und Bison in die Arena treten könnt. Somit habt Ihr zwölf verschiedene Fighter zur Auswahl, was den Titelkampf natürlich noch spannender macht.

Ein Jahr ist vergangen...

...und Ryu, Honda, Ken, Guile, Chun-Li, Blanka, Zangief und Dhalsim haben viel dazugelernt. In den vergangenen zwölf Monaten hat sich jeder von ihnen ausgiebig mit der Verbesserung seiner Kampftechniken beschäftigt. Das Ergebnis ist beeindrukkend! Während Dhalsim bei seiner täglichen Meditation erfahren hat, wie man kurzzeitig ins Nirwana entschwindet und für die Außenwelt unsichtbar wird, kann Chun-Li jetzt mit Kraft ihres Willens einen Energieball auf ihre Gegner feuern. Ryu und Ken beherrschen inzwischen den berühmten Hurricane Kick mitten in der Luft, was so manchen Gegner verwirren kann. Blanka, Honda und Zangief dagegen glänzen mit neuen Nahkampfattacken. Honda kann während seines „Schlages der tausend Hände" zur Seite gehen. Blanka beherrscht die einmalige „Vertikale Kugel-Attacke" und Zangief die „Drehende Turbo-Hammerattacke". All diese neuen Attakken und natürlich auch die alten nutzen alle Eigenschaften des Super Nintendo-Controllers voll aus. Da heißt es üben, üben und üben!

Erstmals kann auch Bison im Spielermenü direkt angewählt werden. Der gefährliche Thailänder hat einiges drauf.



Ohne geheime Tastenkombination können beide Spieler auch denselben Fighter auswählen.

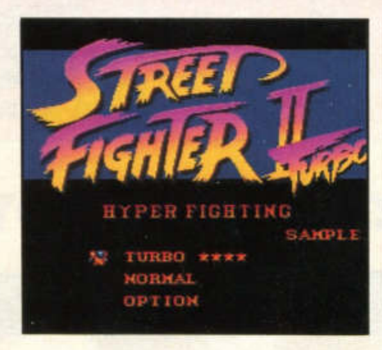
STREET FIGHTER II TURBO ist kein gewöhnliches Kampfsport-Spiel. Studiert intensiv die Spielanleitung. Die ausführlichen Beschreibungen darin sind der Schlüssel im Kampf um den begehrten Titel. Auf den folgenden Seiten (und im nächsten Club Nintendo) erhaltet Ihr einen Eindruck davon.





Im Rausch der Geschwindigkeit

Zu Anfang des Turbo-Games könnt Ihr zwischen fünf verschiedenen Spielgeschwindigkeiten wählen (0 – 4 Sterne). Mit einer bestimmten Tastenkombination (siehe Tips & Tricks Seite) könnt Ihr bis zu zehn Sterne einstellen. Die rasante Version von STREET FIGHTER II TURBO ist allerdings nur Profis zu empfehlen. Übt erst einmal im normalen Speed.







Neben der Geschwindigkeit und den neuen Spezial-Attacken hat man auch die Hintergrundgrafik der einzelnen Schauplätze etwas verändert. Die prunkvoll geschmückten Elefanten in Indien zum Beispiel kommentieren jetzt jeden Sieg mit einem imposanten Trompetenkonzert. Jubelschreie unter den Zuschauern gehören zur Tagesordnung in STREET FIGHTER II TURBO, genauso wie die Ansage des Off-Sprechers am Ende jeder Runde („You win perfect"). Um das Spiel noch interessanter zu gestalten, gibt es auch noch eine neue spannende Bonusrunde extra. Lest Euch die nächsten Seiten genau durch, um zu erfahren, was die zwölf Titelanwärter zu bieten haben.

RYU

Ryu ist am 21. 7. 1964 in Osaka (Japan) geboren. Gerüchten zufolge soll er sich während des Wettbewerbs im letzten Jahr besonders gut mit Chun-Li verstanden haben. Am liebsten verbringt er seine Freizeit in den einsamen Wäldern rund um den Fujiyama.

Die Kraft des Willens

Ha-Do-Ken

Mit viel Konzentration und geschickten Fingern spricht Ryu die magischen Worte „Ha-Do-Ken" aus und schickt seinem Gegenüber einen glühenden Feuerball entgegen. Es ärgert ihn, daß diese Attacke nach seinem Rivalen Ken benannt worden ist.



Tatsu-Maki-Sen-Pu-Kyaku

Im Turbo-Game kann Ryu den Hurricane Kick auch ungewöhnlich hoch ausführen. Besonders effektiv wirkt diese Attacke gegen Vega.



KEN

Vor einigen Jahren besuchte Ken die Schule von Sheng Long, wo er mit Ryu in einer Klasse war. Das ist auch der Grund, warum die Kampftechniken der beiden identisch sind. Wenn Ihr vor der Wahl steht, ob Ihr mit Ryu oder Ken kämpfen wollt, entscheidet letztendlich nur Euer persönlicher Geschmack.

Blondschopf mit großer Klappe

Hurricane Kick

Kens Lieblingsattacke ist der Hurricane Kick, bei dem er seinen Gegnern wie ein Hurrican entgegenwirbelt. Für diese spezielle Technik muß Ken jeden Tag mindestens drei Stunden trainieren, damit die Beinmuskeln die Belastung aushalten.



Sho-Ryu-Ken

Eine schwierige Technik, die jeden Gegner aus den Socken haut. Leider ist die Steuerung etwas schwierig, aber ein intensives Training lohnt sich.





HONDA

Der schwergewichtige Honda (274 Pfund) kommt aus der Riesenmetropole Tokio in Japan. Hier sind Sumos noch Sumos! Unter fünf Mahlzeiten pro Tag läuft bei Honda gar nichts. Im Kampf ist der attraktive Ringer leider etwas träge, aber dafür sehr stark.

Reisbrei und grüner Tee

Der Head-Butt

Bewegt das Steuerkreuz zwei Sekunden nach links (oder rechts) und dann nach rechts (oder links). Drückt sofort einen der Punch-Knöpfe, um Hondas Head-Butt zu aktivieren. Außerdem hat Honda seinen „Schlag der Tausend Hände" vervollkommnet.





CHUN-LI

Die 25jährige Chinesin leitet in Honkong eine spezielle Frauen-Polizeitruppe. Chun-Lis zierliches Aussehen täuscht. Im Kampf um den Titel „König der Straße" gehört sie zu den Favoriten, denn sie beherrscht einzigartig ausgefeilte Kampftechniken.

Frauenpower

Ki-Kou-Ken

Beim Street Fighter-Wettbewerb im letzten Jahr mußte Chun-Li mit Entsetzen feststellen, daß viele ihrer Kollegen die Kunst beherrschen, einen Feuerball einzusetzen. Für Chun-Li war klar, so einen Feuerball brauchte sie auch...



Der Wirbelwind-Kick

Wie beim letzten Mal beherrscht Chun-Li den gefährlichen Wirbelwind-Kick. Doch mittlerweile kann sie in noch luftigere Höhen aufsteigen.





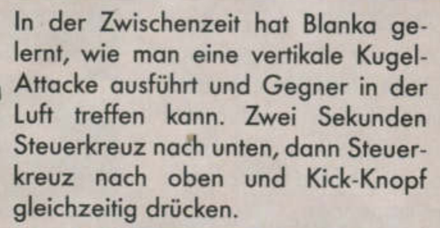


BLANKA

Am 18. November im Jahre 1966 stürzte ein kleines Passagierflugzeug mit amerikanischen Touristen über dem brasilianischen Dschungel ab. Nur ein kleiner Junge überlebte den Absturz mit schweren Verbrennungen. Die Rede ist natürlich von Blanka, der im Dschungel von Affen aufgezogen wurde.

Ungezähmte Naturgewalten

Vertikale Kugel-Attacke



In der Zwischenzeit hat Blanka gelernt, wie man eine vertikale Kugel-Attacke ausführt und Gegner in der Luft treffen kann. Zwei Sekunden Steuerkreuz nach unten, dann Steuerkreuz nach oben und Kick-Knopf gleichzeitig drücken.





ZANGIEF

Wenn Zangief an das Finale des letzten Jahres denkt, dann kommen sogar dem „Sibirischen Bären" vor Rührung die Tränen. War doch der gemeinsame Kasatschok-Tanz mit seinem Idol Michael Gorbatschov der schönste Moment in seinem bisherigen Leben. Was wird den stiernackigen Russen wohl dieses Jahr erwarten?

Red Heat & Brain Power

Drehende Turbo-Hammerattacke

Die drehende Hammerattacke war eine von Zangiefs Spezial-Attacken in STREET FIGHTER II. Für die neue Version erfand man für ihn auch die drehende Turbo-Hammerattacke, eine gewaltige Steigerung. Drückt zwei Kick-Knöpfe auf einmal, um den stämmigen Zangief in Bewegung zu setzen. Mit seinen Armen kann der „Sibirische Bär" wie ein Mähdrescher die Arena freiräumen.







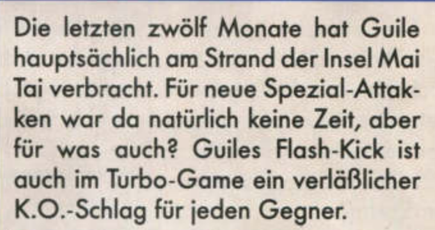
GUILE

Bevor Guile in den Ring steigt, verbringt er mindestens eine Stunde mit seiner Frau und der kleinen Tochter gemeinsam. Das bringe ihm Glück, antwortet der Kampfsportveteran, wenn man ihn nach dem Grund fragt. Der warmherzige Familienvater ist jedoch einer der stärksten Kämpfer auf der Straße.

Hamburger, Cola & Muskeln

Flash-Kick

Die letzten zwölf Monate hat Guile hauptsächlich am Strand der Insel Mai Tai verbracht. Für neue Spezial-Attacken war da natürlich keine Zeit, aber für was auch? Guiles Flash-Kick ist auch im Turbo-Game ein verläßlicher K.O.-Schlag für jeden Gegner.







DHALSIM

Dhalsims Kindheit in der indischen Hauptstadt Bombay war von Armut und einem tiefen Glauben an die Lehren Buddhas geprägt. Da er als Buddhist jede Art von Gewalt ablehnt, betrachtet er die Street Fights mehr als Meditation und strenge Körperbeherrschung.

Grüße aus dem Nirwana

Der Yoga Warp

Ab sofort kann sich Dhalsim unsichtbar machen und seine Gegner verwirren. Die Steuerung ist allerdings nicht einfach. Bewegt das Steuerkreuz so, als ob Ihr den Dragon-Punch ausführen wolltet und drückt alle drei Punch-Knöpfe gleichzeitig.









BALROG

Balrog verdient seinen Lebensunterhalt mit Showkämpfen, die er in seinem eigenen Theater in Las Vegas jeden Abend vorführt. Einmal im Jahr nimmt auch er an den Street Fighter-Wettbewerben teil. Seine Bühne in Las Vegas ist einer der Schauplätze, an denen die Kämpfe stattfinden.



Wie die Faust aufs Auge

Faust-Kanone

Bewegt das Steuerkreuz zwei Sekunden nach links, dann nach rechts und drückt einen Kick-Knopf. Balrog wuchtet seinem Gegner einen Kinnhaken entgegen. Drückt Ihr einen der Punch-Knöpfe gibt es einen geraden Schlag.



Die Wucht-Pirouette

Bei diesem Schlag dreht sich Balrog zunächst um seine eigene Achse, bevor er mit der geballten Faust zuschlägt. Drückt die drei Punch- oder Kick-Knöpfe und haltet sie kurz gedrückt.





VEGA

Der heißblütige Spanier hat am 27. Januar Geburtstag und ist seines Zeichens Wassermann. Er gehört neben Chun-Li zu den elegantesten Fightern in der Arena. Gleichzeitig umgibt ihn eine geheimnisvolle Aura, was vielleicht auch an der Maske liegt, die er sogar im Bett trägt.

Wild wie ein Stier

Krallen-Sprung

Was auf den ersten Blick wie planloses Umhergespringe aussieht, ist in Wirklichkeit der höchst elegante „Flying Barcelona" oder auch Krallen-Sprung. Vega kann auf diese Weise die verblüffendsten Überraschungsangriffe machen.



Krallen-Rolle

Vegas Purzelbaum mit dem anschließenden Krallenschlag nennt sich „spanische Krallen-Rolle". Eine leichte Technik, die selbst Amateure ohne Probleme beherrschen sollten. Zwei Sekunden nach links, dann nach rechts und einen der Punch-Knöpfe drücken.





SAGAT

Viele Jahre war Sagat der „König der Straße", bis er eines Tages seinem Landsmann Bison begegnete. Bis zum heutigen Tag kann Sagat diese Niederlage nur schwer verkraften. Im Kampf ist Sagat fast unschlagbar, beherrscht er doch den zerstörerischen „Tiger Uppercut" und den „Tiger Shoot".

Triumph des Tigers



Tiger Shoot

Sagat ist in der Lage, zwei verschiedene Tiger Shoots auf seine Gegner abzufeuern, einen hohen und einen niedrigen. Den hohen Tiger Shoot hat er sich bei seinem Erzrivalen Ryu abgeguckt, genauso wie den „Tiger Uppercut".



Tiger Upper Cut

Sagat hat die Idee zum „Tiger Uppercut" zwar von Ryus „Sho-Ryu-Ken" übernommen, dafür ist der Tiger Uppercut jedoch wesentlich effektiver, wenn es darum geht, den Gegner Sternchen sehen zu lassen. Gegen den Uppercut hat kaum ein Gegner eine Chance.





BISON

Bison gilt als der stärkste aller Street Fighter. Ein paar Mal wäre er schon fast disqualifiziert und aus dem Sportlerbund verstoßen worden. Vor seinen oft unfairen Kampfmethoden fürchtet sich fast jeder Fighter. Welches Geheimnis hat dieser Mann?

Man lebt nur einmal

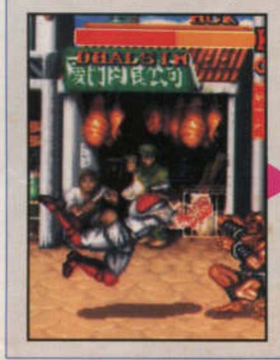
Flying Kick

An seinen zackigen Bewegungen und der stets korrekten Kleidung sieht man gleich: Bison hat eine harte Militärschule hinter sich. Der Flying Kick ist das Produkt eines jahrelangen Trainings. Absolut vernichtend und unglaublich schnell.



Psycho Crasher Attack

Um diese Technik beneidet ihn jeder Street Fighter. Niemand hat es bisher geschafft, diese Technik zu kopieren, und kaum einer schafft es, dieser Attacke rechtzeitig auszuweichen. Bison wird zur glühenden Feuerrakete und fegt über den Bildschirm.







Grooooooovy! Hier sind sie, die coolsten und schlagfertigsten Kröten des Universums! Rash, Pimple und Zitz bestreiten ihr erstes Abenteuer auf dem Super Nintendo! Euch erwartet ein Action Jump and Run der Superlative, begleitet von vielen Gags und einigen einzigartigen Graphiken. Wieder einmal hat die schöne, aber böse Dark Queen zugeschlagen. Silas Volkmire, ein mit der Dark Queen verbündeter Dämon, hat Zitz, den Anführer der Toads und Michiko, eine gute Freundin der Kröten, entführt und gefangengenommen. Verständlich, daß Rash und Pimple nun ziemlich sauer sind. Laßt die Fäuste fliegen, Jungs! Rock and Roll! (mm)

Rash ist der Techniker unter den Toads. Er beherrscht mehrere Kampftechniken, unter anderen Toad-O-Ken und Toad 'n' Crush. Außerdem arbeitet er mit Wissenschaftlern zusammen an der Entwicklung neuer Technologien. In seiner Freizeit hört er Musik, am liebsten Punk, und trainiert wie ein Besessener.



Pimple ist der Krieger unter den Toads. Wo er hinschlägt, wächst so schnell kein Gras mehr. Deshalb trägt er auch den Spitznamen „Amboß". Er kennt sich mit nahezu jeder Waffe aus und hat bisher noch jeden Gegner kleingekriegt . Mit anderen Worten, ein richtig netter Kerl.



Landung auf Ragnarok

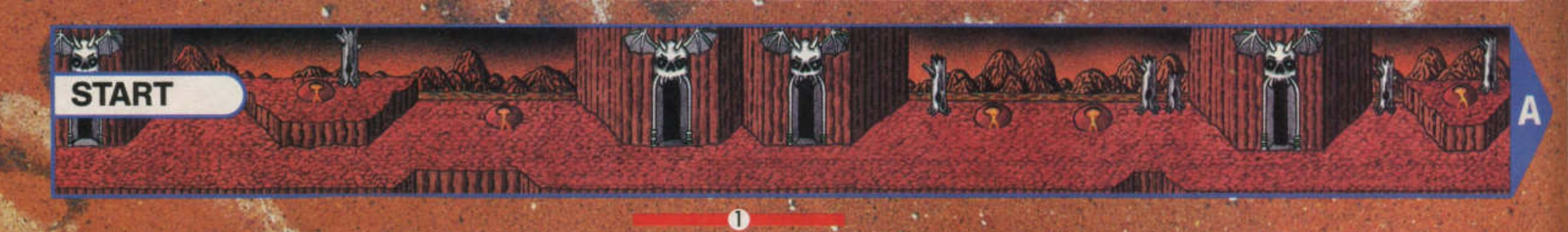


Mittels einer Computeranalyse konnte Rash sehr schnell feststellen, wo die Dark Queen die Freunde gefangenhält... auf RAGNAROK! Mit dem Hyper Saber begeben sich Rash und Pimple zu dem Planeten und landen in der Todesschlucht... Das Abenteuer kann beginnen!

❶ Doppel Drescher

Auf diese Situation wurden die Jungs natürlich gründlich vorbereitet. Miese Schweine greifen von zwei Seiten gleichzeitig an. Die Toads reagieren mit dem Doppel Drescher, einem Schlag, der beiden Gegnern Kopfzerbrechen bereitet, im wahrsten Sinne des Wortes. Aber die nächsten Schweine kommen bestimmt.





❷ Feuerhagel

Das ist heiß! Der Vulkan ist ausgebrochen. Feurige Lavabälle fliegen Pimple und Rash um die Froschschenkel. Jetzt heißt es, kühlen Kopf bewahren. Die Jungs können sich an den Schatten der Lavabälle orientieren, wo diese einschlagen werden. Ist ein Schatten ausgemacht, heißt es ausweichen und zwar schnell. Mit der Zeit fallen die Lavabälle immer schneller.





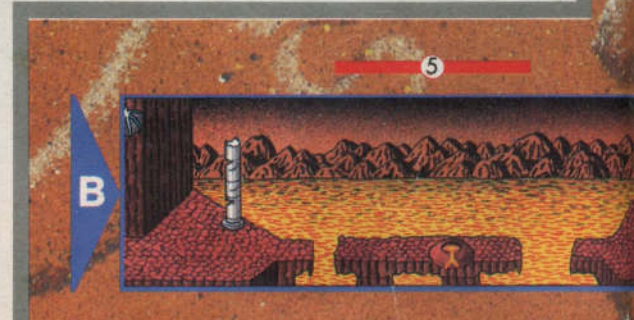




❸ Die Brücke des Todes



Diese Brücke birgt gleich mehrere Gefahren. Kaum haben die Jungs sie betreten, geht die Brücke in Flammen auf. Jetzt heißt es, schnell nach rechts laufen und sicheren Boden erreichen. Doch Vorsicht, eines dieser miesen Schweine lauert am anderen Ende der Brücke. Am sichersten ist es, über den Gegner zu springen.



4 Die Kraterfalle

Diese Felsenschlucht ist eine Falle der roten Powerschweine. Sobald die Toads die Schlucht betreten haben, greifen die Schweine gleich von zwei Seiten an. Und mit diesen Typen ist nicht zu spaßen! Ihr solltet die Gegner mit Euren Füßen treten, während diese auf dem Boden liegen!



5 Knochengänger

Keine leichten Gegner, diese Knochengänger. Noch dazu verlieren sie schnell den Kopf. Die Kröten sollten ihre Gegner sofort angreifen, nachdem diese erschienen sind und sie dann in die glühende Lava treten. Ein heißes Bad hat schließlich noch niemandem geschadet. Spielt Ihr zu zweit, ist die Sache einfacher. Nun kann sich jeder um einen der drei Angreifer kümmern und diesem die Birne aus dem Gewinde drehen, um ihm das Licht auszuschalten. Viel Spaß dabei, Jungs!







6 Ein Schwein aus Stein!

Dieses unfreundliche Getier ist der Befehlshaber der Schweinsarmee. Er fliegt durch die Luft und landet dann unsanft – hoffentlich nicht auf einer Kröte. Achtet auf den Schatten des Flugschweins und attackiert es sofort nach der Landung mit einigen kräftigen Hammerschlägen.











Der hohle Baum



Das zweite Level führt die Battlemaniacs in den hohlen Baum, den Eingang zur Unterwelt der Dark Queen. Dieser Zugang in das Reich der schwarzhaarigen Bösen wird von mehreren Kreaturen bewacht. Unter anderem lauern hier die Bionischen Fliegen und die Phosphorschlangen auf die beiden Jungs vom Krötenteam. Aber auch Ratten und anderes Getier ist hier zu finden. Die Sache verspricht also gemütlich zu werden …

START 1 2 A

A 3 B

B 4 C

❶ Bionische Fliegen

Das Eindringen von Rash und Pimple in den hohlen Baum wurde sofort bemerkt. Bionische Fliegen schwärmen aus. Doch die beiden Krötenjungs wissen sich zu helfen. Sie vermöbeln ihre Gegner mit Fäusten oder dem Aero Board, auf dem sie schweben.



❷ Phosphorschlangen

Sehr robuste Gegner, die nur einen empfindlichen Punkt haben, den Kopf. Auch hier sind wieder zwei Attacken möglich, entweder der sehr riskante Nahkampf, oder der Sprung an die gegenüberliegende Baumseite, um das Aero Board den Schlangen entgegen zu schicken.





❸ Flug Rat-Tacken

An dieser Stelle werden die Toads von bösartigen Flug Rat-Tacken angegriffen. Es hat keinen Sinn, diese Gegner zu bekämpfen, denn ihre Stahlverkleidung schützt sie. Rash und Pimple sollten sich also auf das Ausweichen konzentrieren und jeden Körperkontakt mit den unangenehmen Nagern vermeiden. Sonst gibt's gebratene Froschschenkel!



❹ Magnet Mäuse

Diese Mäuse wurden speziell für den Magnet Kampf ausgebildet. Ihre Magneten ziehen das Aero Board an. Da dem Magnetstrahl nicht zu entkommen ist, sollten sich die Kröten darauf vorbereiten, den Mäusen im Nahkampf eins überzubraten.



❺ Luft Angriff

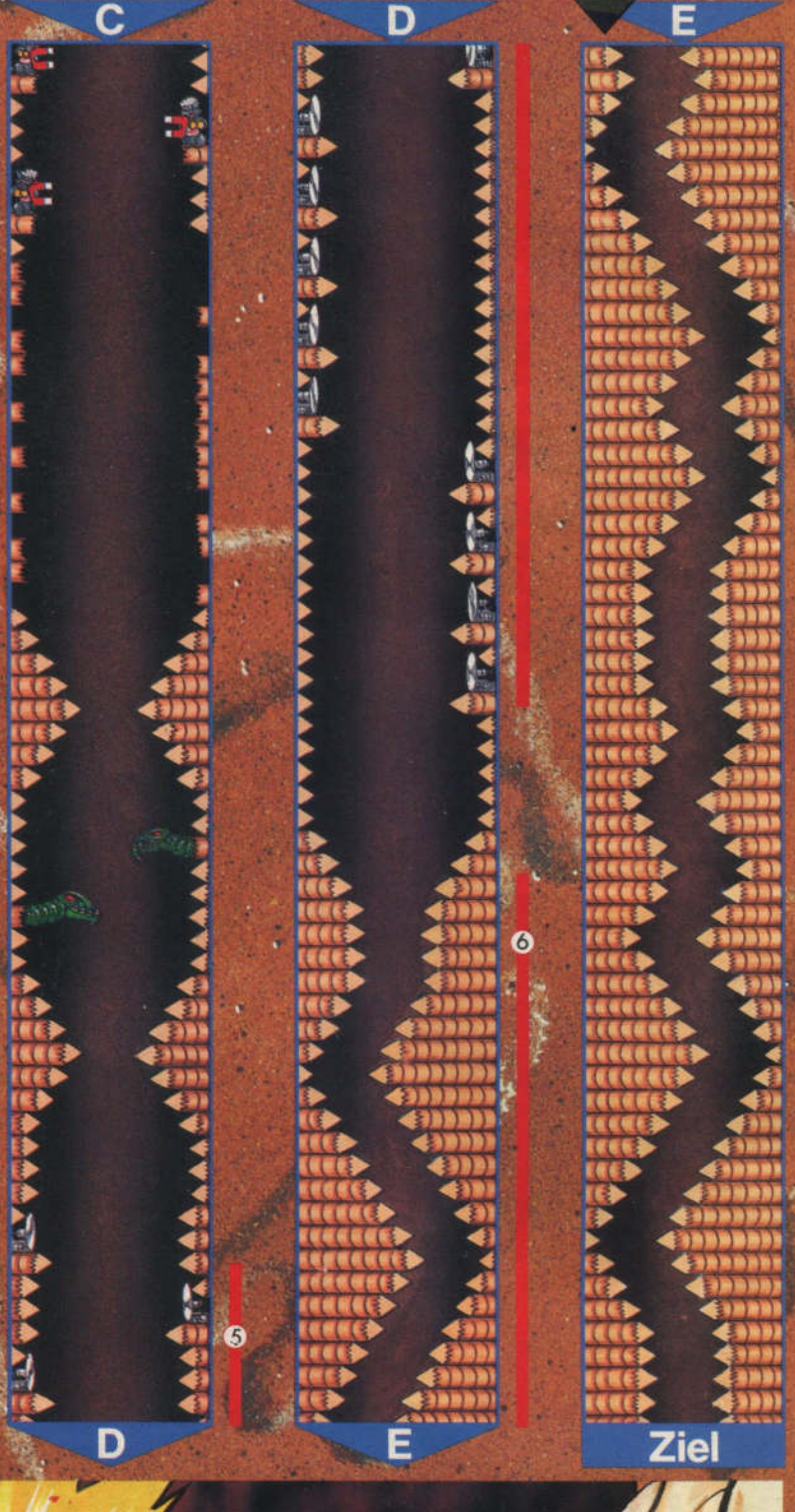
Manche der Ventilaroren blasen die Helden weg, andere ziehen die Kröten an. Hier ist geschicktes Gegensteuern gefragt, will man nicht als Schaschlik enden...



❻ Höllenfahrt

Ist der untere Korridor des Baumes erreicht, ist Vorsicht geboten, denn nun wird es höllisch schnell und kurvig. Hier haben die Kröten alle Hände voll zu tun, um nicht als Spießbraten an der Wand zu enden. Die Karte ganz rechts hilft.







GOOF TROOP

Abenteuer auf der Pirateninsel

Nach THE MAGICAL QUEST (mit Micky Maus) präsentiert CAPCOM ein neues Spiel der Superlative mit Walt Disney-Figuren in den Hauptrollen. GOOF TROOP entführt Euch auf eine karibische Pirateninsel, auf der Goofys Freunde Pete und P. J. vom schrecklichen Freibeuter Käpt'n Karlo festgehalten werden. Phantastische Graphik und tropische Rhythmen begleiten Euch durch die fünf Levels, die es spielerisch ganz schön in sich haben. Wer sich schon für STARTROPICS (NES) oder die Labyrinthe aus THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST begeistern konnte, wird an diesem Spiel mit dem deutschen Screentext seine helle Freude haben. (cm)



Goofy-Werkzeug

Auf seiner Suche nach den beiden entführten Freunden, landet Goofy auf der Pirateninsel Spoonerville Island. Die Insel dient den Piraten als Versteck für die Schätze, die sie bisher erbeutet haben. Einige von diesen Schätzen kann Goofy für seine Jagd auf die Piraten gut gebrauchen, wie zum Beispiel den Enterhaken von Käpt'n Hook oder das goldene Sirenenglöckchen.

Enterhaken

Ein wunderbarer Gegenstand. Zum einen kann man sich damit über breite Schluchten hangeln oder entfernte Gegenstände schnappen, zum anderen auch die Gegner aus dem Weg schieben.



Glöckchen

Kein Pirat kann dem Klang des Sirenenglöckchens widerstehen. Besonders im 2 Spieler-Modus kann diese Eigenschaft der Glocke sehr nützlich sein. Einer lockt die Piraten an, der andere bewirft sie.



Holzbrett

Manche Holzbrücken auf der Insel sind schon sehr morsch und haben große Löcher. Da ist es natürlich gut, wenn Goofy oder Max irgendwo ein Holzbrett finden können, um die Brücke zu reparieren.



Schaufel

Ab und zu könnt Ihr auf Spoonerville Island eine Schaufel finden. Meistens ist dann ganz in der Nähe auch ein Acker, auf dem Ihr graben könnt. Piraten verstecken ihre Schätze gerne unter der Erde …



Schlüssel

Überall verschlossene Türen und kein Schlüssel in Sicht! Wenn Goofy und Max die Augen offenhalten, werden sie sicher irgendwo in der Nähe einen passenden Schlüssel für die Tür finden.



Kerze

Wenn Ihr mit Goofy eine dunkle Höhle betretet, zündet er sich automatisch ein Streichholz an, um etwas Licht zu erzeugen. Oft reicht das aber nicht aus. Eine Kerze wäre da viel besser.



Piratenschätze

Auf Pirateninseln gibt es Schätze wie Sand am Meer. So auch auf Spoonerville Island! Käpt'n Karlos Mannen haben eine besondere Vorliebe für Edelsteine und Obst, beides wird gerne unter Steinen, in Blumentöpfen oder Krügen versteckt. Aus diesem Grund sollten Goofy und Max alle Steine, Töpfe und Krüge aufheben und untersuchen. Man weiß ja nie, was man so finden kann …



Rubine und Saphire

Beide Edelsteine haben magische Eigenschaften. Findet Goofy zum Beispiel einen Saphir, erhält er ein „Continue", einen neuen Versuch nach dem Verbrauch aller Leben. Der rote Rubin symbolisiert ein Extraleben für den Finder.



Kirschen und Bananen

Obst ist sehr gesund und sorgt ab und zu auch für ein Bonusleben, wenn Ihr drei Bananen oder sechs Kirschen zu Euch nehmt. Eine Banane füllt zwei Herzen der Lebensenergie auf, eine Kirsche nur eines. 1-Up gibt's bei sechs Herzen.





Goofys Suche nach Pete und P.J. beginnt am Strand von Spoonerville Island (im 2 Spieler-Modus ist auch sein Sohn Max bei ihm). Schnell werdet Ihr bemerken, daß man sich auf der Insel sehr leicht verirren kann, wenn man keinen guten Orientierungssinn hat. Dazu kommt noch, daß fast hinter jedem Busch ein Pirat mit geschärfter Klinge auf Euch wartet. Tja, es sieht so aus, als hätte Käpt'n Karlo bereits mit Eurer Ankunft auf der Pireteninsel gerechnet. Macht das Beste daraus!

Rätselhaft

Das Tor, hinter dem der Schlüssel liegt, öffnet sich erst dann, wenn Ihr die vier Metallblöcke auf die vier Sternenfelder geschoben habt. Das erste Rätsel.



Brücke kaputt

Solange ein Stück der Holzbrücke fehlt, kommt Goofy nicht auf die andere Seite, da er nicht springen kann. Ganz in der Nähe liegt jedoch ein Holzbrett.





Der Hinterhalt

Plötzlich steht Goofy einigen Piraten gegenüber, die ihn mit Kanonenkugeln bewerfen und dann schnell in ihren Erdlöchern verschwinden. Goofy weiß gleich, was zu tun ist: Kugel und Fässer fangen und zurückwerfen.





Nachdem Goofy die Piraten in den Maulwurfslöchern besiegt hat, kommt er in das Dorf Spoonerville. Es ist nicht schwer, der Spur der Piraten zu folgen, denn das Dorf ist völlig verwüstet. Vor kurzem, so erfährt Goofy von einem der Dorfbewohner, waren die Piraten hier und haben fast alle Häuser geplündert und dann niedergebrannt. Goofys Wut auf das miese Freibeuterpack wird immer größer. Entschlossen macht er sich auf den Weg durch das Dorf Spoonerville.

Hektik auf dem Rätselfeld



Eure Aufgabe ist klar! Die vier Metallblöcke müssen auf die roten Schalter in den Ecken des Rätselfeldes geschoben werden. Das Problem: Die betrunkenen Piraten wollen Euch das Spiel verderben und schieben die Blöcke genau dahin, wo Ihr sie gerade nicht gebrauchen könnt. Somit wird jede gutdurchdachte Strategie überflüssig, da Ihr Euch beeilen müßt.





Kanonenfeuer

Die Tür nach rechts ist verschlossen und öffnet sich erst dann, wenn beide Kanonen zerstört sind. Stellt Euch zunächst vor die eine Kanone und fangt die Kugeln auf, die auf Euch zufliegen. Anschließend werft Ihr die Kugeln auf die Kanone zurück, bis sie kaputt ist. Das gleiche Spiel bei der anderen Kanone. Gleiches mit Gleichem vergelten, heißt hier die Strategie.





Panik!





Kein Grund zur Panik! Die feuerspeienden Figuren schießen nur solange auf Euch, bis Ihr ihre Mündungen mit Metallblöcken versperrt habt. Käpt'n Karlo hat es Euch jedoch nicht so leicht gemacht, die Blöcke liegen sehr ungünstig. Überlegt es Euch gut, welchen Block Ihr wohin schiebt.

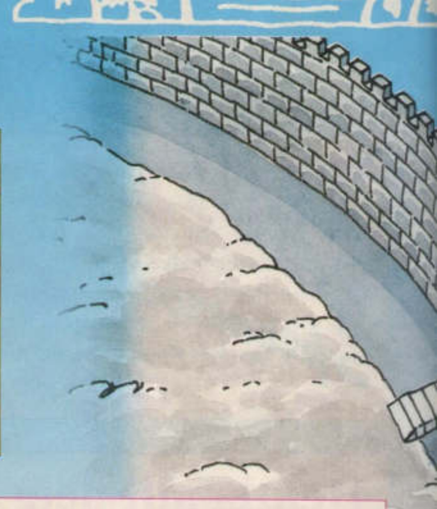
Käpt'n Feuerhauch

Käpt'n Feuerhauchs heißer Atem läßt sich nur mit Rum löschen. Rum ist aber gerade keiner da, nehmt statt dessen die Rumfässer, die gleich neben dem Eingang stehen. Wenn Ihr alle Fässer auf ihn geworfen habt, kommen zwei Dorfbewohner von rechts und links und versorgen Euch mit neuen Fässern, bis Ihr gesiegt habt.









Noch immer auf der Suche nach Pete und P.J., kommen Goofy und Max in die Festung der Piraten. Ein gefährliches Labyrinth, in dem den beiden Entenhausenern nicht selten die Kanonenkugeln um die Ohren fliegen. Zelda-erprobte Verlies-Forscher werden sich in diesem Irrgarten schnell zurechtfinden. Da Goofy im 1 Spieler-Modus nur maximal zwei Gegenstände tragen kann, müßt Ihr Euch gut überlegen, was Ihr durch die Verliese tragt. Schlüssel und Türen sind manchmal weit voneinander entfernt.

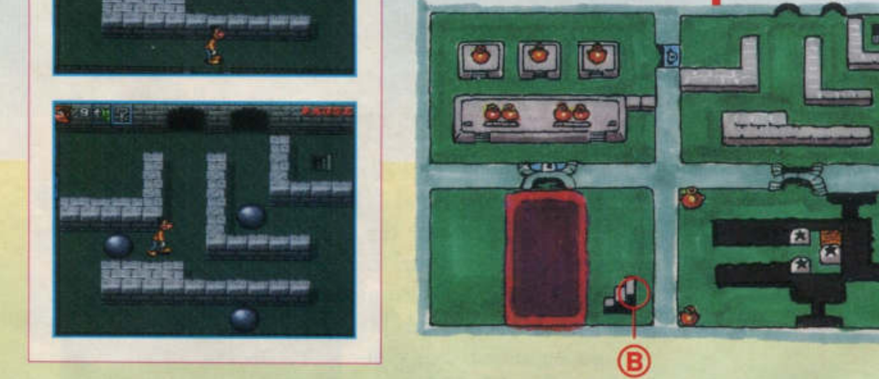
Wettlauf mit der Zeit

Gleich nachdem Goofy den Raum mit den rollenden Kanonenkugeln betreten hat, sollte er nach links gehen. Nach rechts zu gehen, hätte für Goofys Hundeleben fatale Folgen, da die Kanonenkugeln sich stets im Uhrzeigersinn bewegen. Oben links wartet eine verschlossene Tür auf den tollpatschigen Piratenjäger. Habt Ihr ein paar Räume zuvor schon den passenden Schlüssel gefunden? Wenn nicht, dann geht es wieder zurück!

Ein Riß in der Wand

Und noch etwas für Zelda-Experten! Wenn Ihr genau hinseht, könnt Ihr in der Wand oben links einen kleinen Riß erkennen. Vermutlich ist die Mauer hier deshalb so rissig, weil sich dahinter ein Hohlraum befindet – möglicherweise ein Geheimraum? Probiert es aus und bewerft die rissige Mauerstelle mit einem der Krüge, die hier überall herumstehen. Nach Zerstören der Mauer wird ein Geheimgang freigegeben.



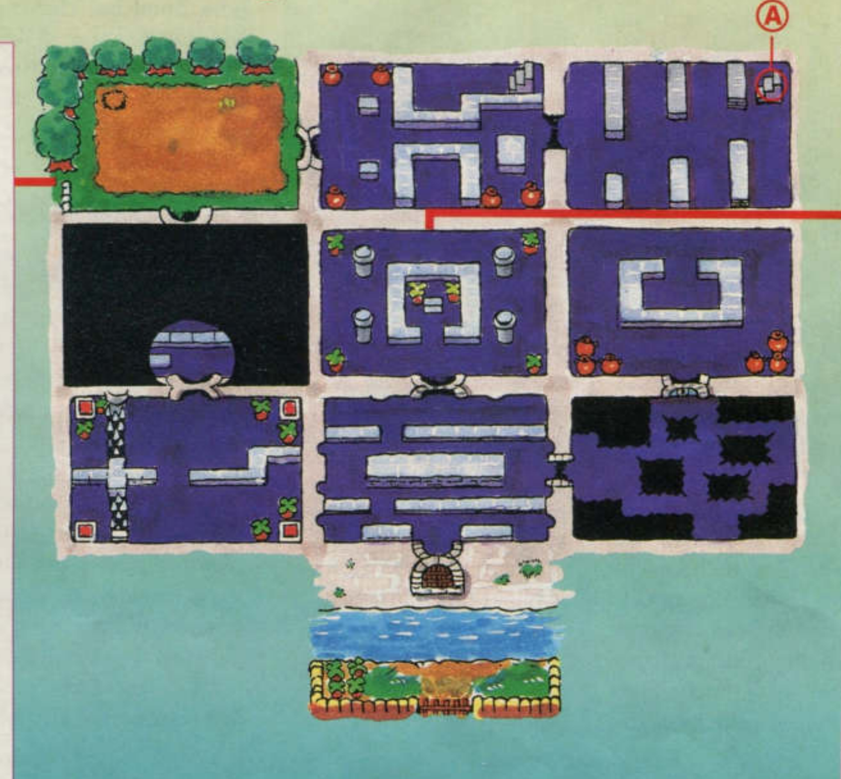




Angraben

Nachdem Goofy in der Höhle zuvor eine Schaufel gefunden hat, ist es naheliegend, daß er damit irgendwo graben muß. Was eignet sich da besser, als dieser geheimnisvolle Acker? Nehmt Euch ein wenig Zeit und grabt den GESAMTEN Acker durch. Mit großer Wahrscheinlichkeit könnt Ihr hier mindestens drei Bonusleben ergattern.

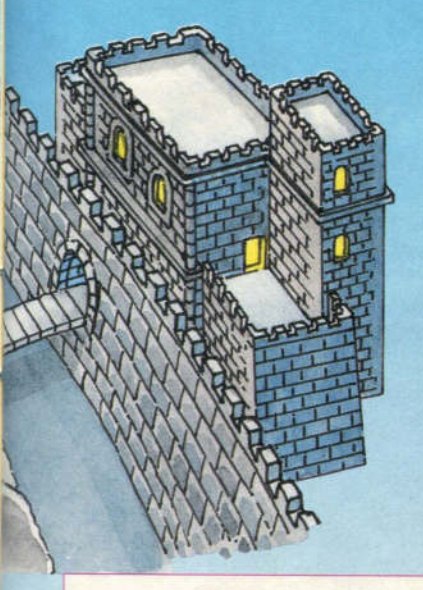


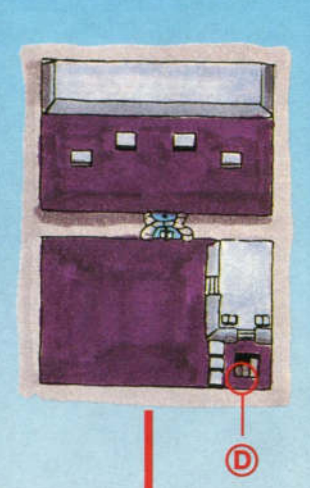


Spieglein

Auf den ersten Blick vermutet man in diesem Raum nichts Besonderes. Stellt Euch vor den Spiegel und macht Euch noch einmal hübsch, denn bald werdet Ihr eine versteckte Schatzkammer betreten. Habt Ihr alle Vorbereitungen getroffen, nehmt Ihr Euch einen der Blumentöpfe und werft ihn auf den Spiegel. Zack! Der Spiegel ist zerbrochen.







Kanonenfeuer II

Auch in diesem Raum gilt es wieder, erst die beiden Kanonen zu zerstören, damit sich die rechte Tür öffnet. Die Kanonen lassen sich zerstören, indem Ihr die schweren Kugeln ein paarmal auf sie werft, bis sie verbogen sind. Rechts geht es dann weiter.



Endspurt

Goofy ist kurz vor dem Ziel! Schon kann er die Tür mit dem goldenen Schloß erkennen. Aber was ist das?! Die linke Wand des Zimmers bewegt sich unaufhaltsam nach rechts. Beeilung, Goofy!



Vier Schalter

Damit die Tür rechts sich öffnet, müssen alle vier Schalter in einer bestimmten Reihenfolge betätigt werden. Zuerst oben rechts, dann unten links, oben links und zum Schluß unten rechts.



Somaria-Lift

Um zur Schiene zu gelangen, auf der der Somaria-Lift fährt, braucht Goofy zunächst einen Enterhaken. Mit dem Lift geht es dann nach links an die Tür, für die Goofy einen Schlüssel braucht.



B C

TRÜMPFE

Ein geheimer Mechanismus öffnet diese Tür. Bei genauer Betrachtung erkennt man auf den vier Schaltern Kartensymbole. Betätigt sie in der Reihenfolge Pik, Karo, Herz, Kreuz. Dieser Trumpf sticht!



Die Knochen Bros.

Die Skelette der berühmten Piraten Rotbart und Blaubart haben lange auf diesen Augenblick gewartet. Während der vielen Jahre, die sie nun in Karlos Folterkammer gefangen sind, waren sie nur von einem Gedanken besessen – Rache! Tja, und Goofy ist derjenige, dem diese Rache jetzt zuteil wird. Nur, wenn Goofy die roten und blauen Wurfsterne sich schnappen und auf die Skelette zurückwerfen kann, hat er eine Chance, wieder heil aus diesem Raum heraus zu kommen. Spannend wird es, wenn die beiden Ex-Piraten mit ihren Totenschädeln werfen. Da heißt es für Euch: Nur nicht selbst den Kopf verlieren!





TEIL 4 *Im Verlies*

Unaufhaltsam nähert sich Goofy Käpt'n Karlos Dreimaster, der bei Spoonerville vor Anker liegt. Vorher muß er jedoch das „Verlies des Schwarzen Piraten" erkunden. Karlos Piratenpack hat hier eine Menge Fallen aufgestellt, an denen Goofy ganz schön zu knabbern haben wird. Da sind zum Beispiel die Eishöhle, die Schlangengrube mit den beiden Lindwürmern und diverse Räume, in denen man ein Rätsel lösen muß, damit sich die Tür zum nächsten Raum öffnet. Spätestens hier sollte Goofy nicht auf die Hilfe seines Sohnes Max verzichten. Im 2 Spieler-Modus geht eben vieles leichter.

Panik II

Die vier Statuen an der Nordwand feuern aus ihren Mäulern mit Lavabällen. Erst wenn Goofy die vier Metallblöcke auf die Sternfelder geschoben hat, beruhigen sie sich etwas und die Tür rechts öffnet sich. Mit genügend Bonusleben und einem kühlen Kopf läßt sich auch das meistern.





ZU Ⓐ

ZU Ⓑ

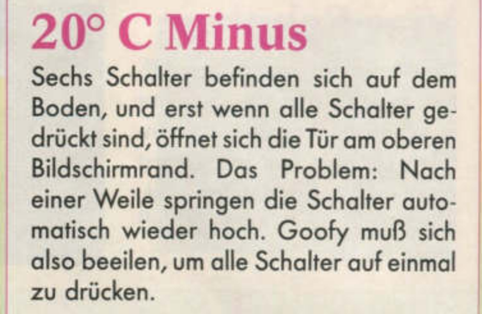
Gewußt wie

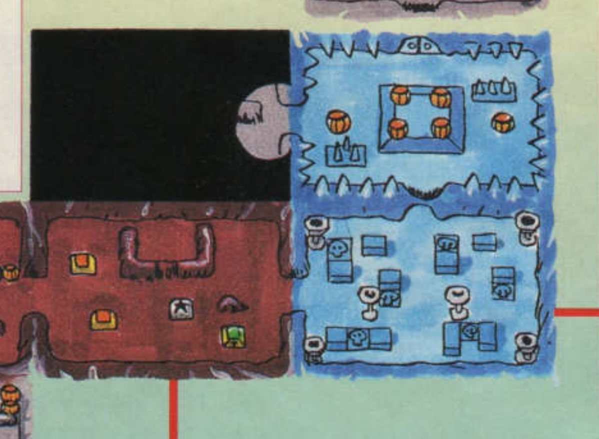
In diesem Raum bekommt Ihr die Gelegenheit zu entscheiden, welchen Weg Ihr ab jetzt entlang gehen wollt. Alle Wege führen in diesem Labyrinth natürlich unvermeidlich zum Endboss, den beiden Lindwürmern in der Schlangengrube. Die Tür zum oberen Weg läßt sich öffnen, wenn Ihr einen der Zeitzünderblöcke auf das Sternfeld schiebt. Nach rechts müßt Ihr zunächst an dem Piraten vorbei. Mit einem Zeitzünderblock läßt auch dieser sich besiegen.



20° C Minus

Sechs Schalter befinden sich auf dem Boden, und erst wenn alle Schalter gedrückt sind, öffnet sich die Tür am oberen Bildschirmrand. Das Problem: Nach einer Weile springen die Schalter automatisch wieder hoch. Goofy muß sich also beeilen, um alle Schalter auf einmal zu drücken.







Zwei Bonusleben

Hinter der Steinmauer liegen zwei Bonusleben und warten darauf, von Goofy aufgesammelt zu werden. Zunächst muß jedoch ein Teil der Mauer mit dem grünen Zeitzünderblock gesprengt werden.



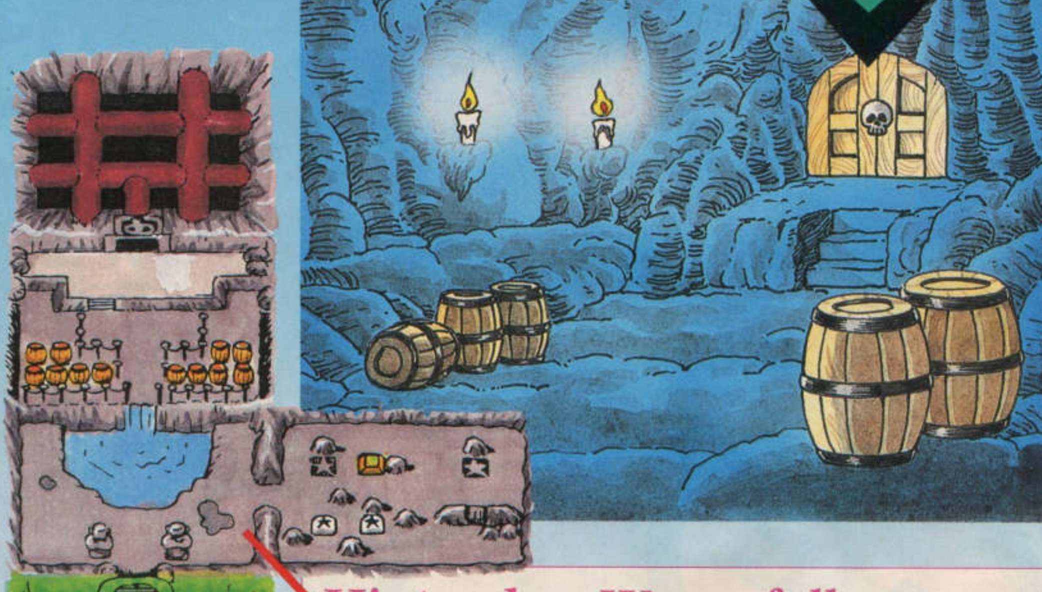


Die Schlangengrube

Bewerft die beiden Lindwürmer solange mit den Nägeln, bis nichts mehr von ihnen übrigbleibt. Auf den Schatten der herunterfallenden Nägel achten!



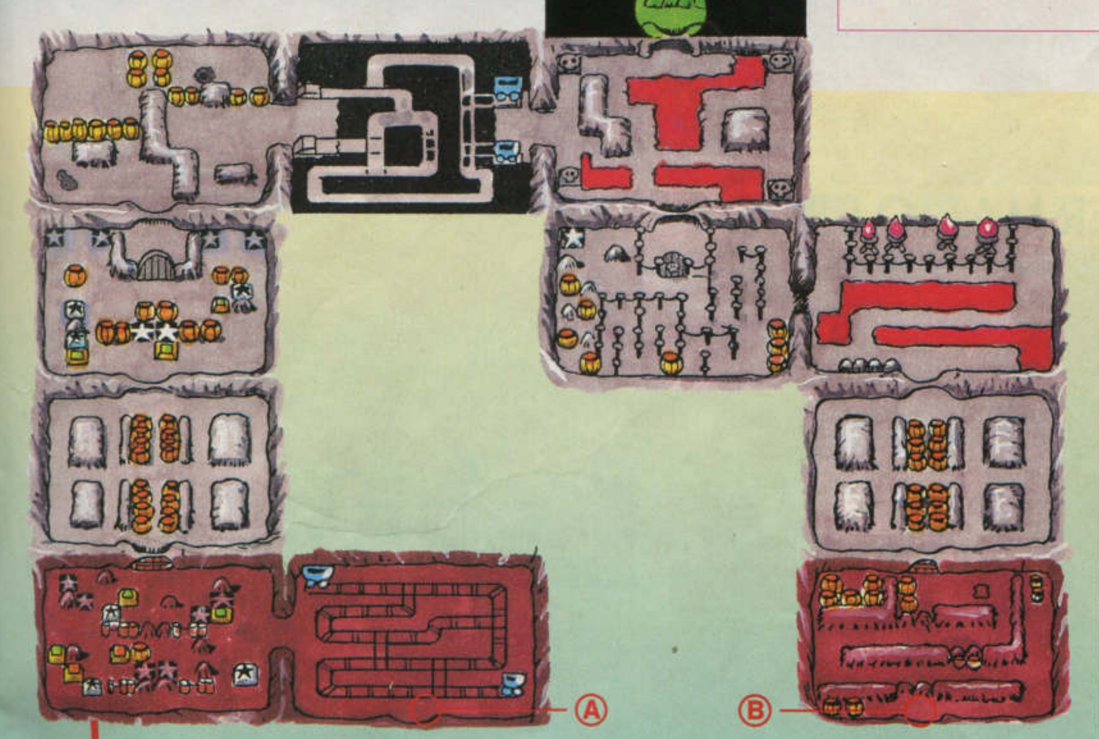




Hinter dem Wasserfall

Jeder erfahrene Abenteurer vermutet, daß sich hinter diesem Wasserfall ein Geheimgang befindet. Geht nach rechts in den Rätselraum und verschiebt die Metallblöcke so, daß der Mechanismus den Wasserfall austrocknen läßt.





Das Finale

Nachdem Goofy erfolgreich der Schlangengrube entkommen ist, führt ihn sein Weg zum mächtigen Piratenschiff von Käpt'n Karlo. Hier befinden sich seine beiden Freunde Pete und P.J. noch immer in der Gewalt der Piraten. Ein aufregendes Duell mit dem Freibeuterkönig steht bevor. Doch bis Goofy dem Oberschurken gegenübersteht, sind noch einige Rätsel zu lösen. Viel Spaß!



Das letzte Rätsel …

… für diese Ausgabe hat es in sich. Verschiebt die Zeitzünderblöcke erst, wenn Ihr Euch ganz sicher seid, wohin sie kommen sollen. Die Metallblöcke müssen von den Zeitzünderblöcken gestoppt werden und anschließend alle auf die Sternfelder geschoben werden. Erst dann öffnet sich die Tür nach oben.



DIE SENSATION DES JAHRES

SUPER MARIO ALL-STARS

Super Mario '93

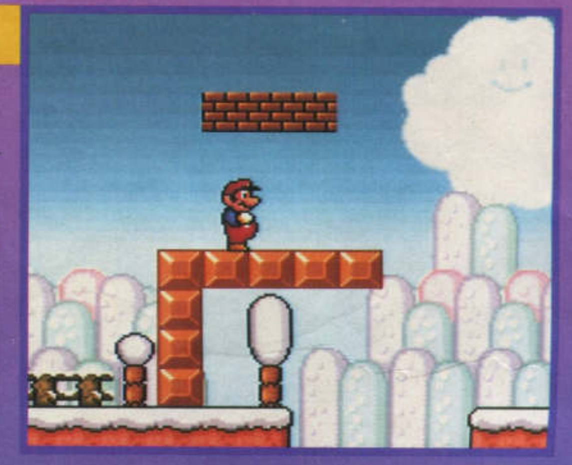
Bereits in der letzten Ausgabe konnten wir Euch über die heißeste Neuerscheinung des Jahres auf dem Super Nintendo Entertainment System berichten. SUPER MARIO ALL-STARS, die vollständige Sammlung aller SUPER MARIO BROS.-Spiele auf einem einzigen Super Nintendo Modul. (cm)

SUPER MARIO BROS. 1

Das erste Spiel der Super Mario Bros.-Trilogie wurde für SUPER MARIO ALL-STARS nicht nur graphisch und akustisch aufgepeppt, sondern auch geschwindigkeitsmäßig.









SUPER MARIO BROS. 2

Für eine Videospielmesse in Japan wurden alle Hauptfiguren des bereits vorhandenen Spieles DOKI DOKI PANIC durch Figuren aus der Welt von Super Mario ersetzt – die Geburt von SUPER MARIO BROS. 2! Erstmals kann zwischen vier verschiedenen Spielfiguren gewählt werden: Mario, Luigi, Toadstool und Toad. Alle vier Hauptpersonen haben verschiedene Fähigkeiten, von der Geschwindigkeit bis zur Sprungkraft. Einzigartig ist SUPER MARIO BROS. 2 auch deshalb, weil statt mit Feuerbällen, diesmal mit Wurzeln oder Gegnern geworfen wird.





SMB – THE LOST LEVELS

Durch SUPER MARIO ALL-STARS kommen wir in den Genuß der LOST LEVELS, die in Japan der offizielle zweite Teil der Super Mario-Serie sind. Auf der nächsten Doppelseite gibt es einen Vorgeschmack auf das, was Euch in diesem Spiel erwartet... Neue Welten, neue Gefahren, neue Warpzonen usw.

SUPER MARIO BROS. 3 & MARIO BROS.

Natürlich darf SUPER MARIO BROS. 3, das erfolgreichste NES-Spiel aller Zeiten, in keiner Mario-Sammlung fehlen. Als besonderes Bonbon haben die Programmierer dem Spiel noch den Klassiker MARIO BROS. beigefügt, den man im Optionsmenü (Battle Mode) direkt anwählen kann. Beide Spiele, SUPER MARIO BROS. 3 & MARIO BROS., sind einer kleinen Schönheitsoperation unterzogen worden. Mit nagelneuer 16-Bit Graphik, phantastischem Stereo-Sound und neuen Features (Super-Pilz bei MARIO BROS.) merkt man den beiden Klassikern ihr Alter nicht an. Durch die neue Speicherfunktion können jetzt auch Nicht-Profis früher oder später einen Blick auf die witzigen Finale der einzelnen Spiele werfen.

Im „Battle Mode" könnt Ihr den NES-Klassiker MARIO BROS. in einem neuen Gewand mit veränderten Features sehen. Sämtliche Gegner, Box- und Tritt-Techniken wurden neu programmiert.

SUPER MARIO

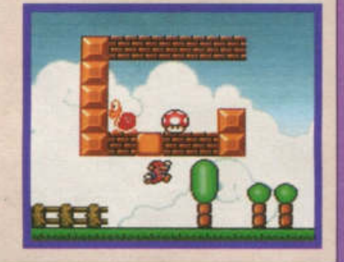
LOST LEVELS 1-1

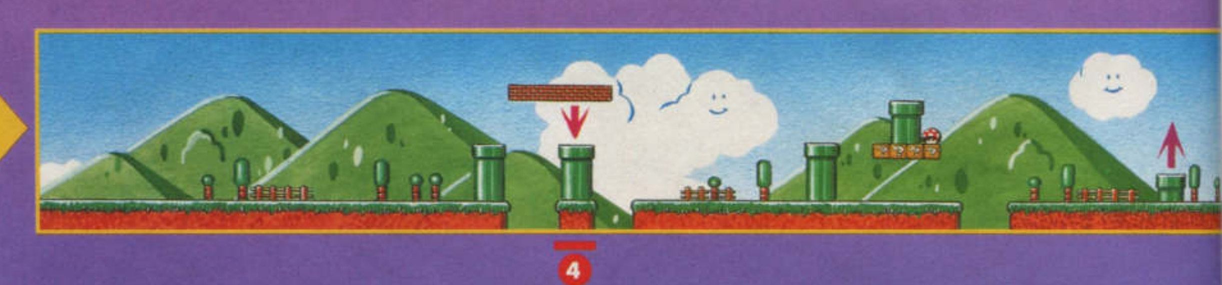
Die LOST LEVELS erinnern sehr stark an SUPER MARIO BROS. 1, sind aber wesentlich schwieriger. Schon in Welt 1-1 ist es eine echte Herausforderung, den Pilz zu bekommen, um aus Mario einen Super Mario zu machen.



1 – Ey, Super!

Der erste Super-Pilz ist leider nicht so einfach zu bekommen. Schlagt von unten gegen die Steinblöcke, um den Pilz aus seinem Gefängnis zu befreien. Guten Appetit!





MARIO BROS. – DER KLASSIKER

Was tun, wenn es in der Kanalisation von Koopa Troopas, Buu-Huus, Feuerkrabben und mutierten Schmeißfliegen wimmelt? Kein Problem! Die beiden Superklempner Mario und Luigi haben da eine einzigartige Methode entwickelt, das lästige Viehzeug zu vertreiben. Von unten an die Plattform schlagen, wenn das Tier direkt über einem der Klempner ist. Liegt es dann auf dem Rücken, einfach wegkicken!



MARIO BROS. für zwei Spieler gleichzeitig. Ein Riesenspaß!



MARIO BROS. mit verbesserter Graphik und neuem Sound!

ALL STARS™

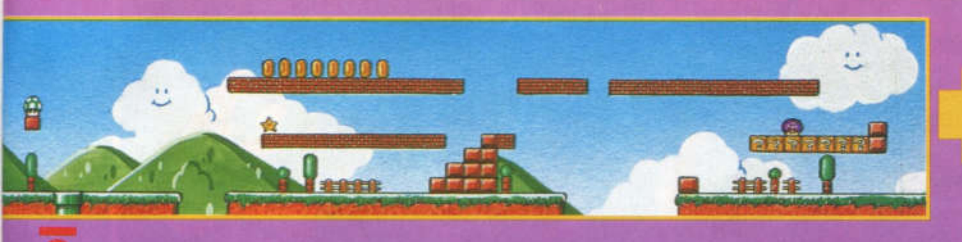
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

4 – Münzen, Münzen, Münzen

Das grinsende Mario-Konterfei verrät Euch, daß Ihr in einem ganz besonderen Raum gelandet seid. Außer Münzen gibt es in diesem Raum noch etwas, das Super Mario sehr gut gebrauchen kann.







3

2 – Der Mini-Pilz

Kommt Super Mario mit dem Mini-Pilz in Berührung, wird er augenblicklich wieder klein und unscheinbar. Ist er bereits klein, wenn er den Pilz berührt, verliert er ein Leben.



3 – Bonusleben

Der unsichtbare Block, wird erst sichtbar, wenn Mario dagegenspringt. Als Belohnung gibt es einen 1-Up Pilz.







ENDE ▶

Einige Gegner aus MARIO BROS.: Koopa Troopas – Bei der ersten Bodenerschütterung liegen sie auf dem Rückenpanzer. Dann einfach wegkicken, oder den Panzer in die Hand nehmen und wegwerfen. Mutierte Schmeißfliegen – Können nur umgeworfen werden, wenn sie gerade mit dem Boden in Berührung sind. Feuerkrabben – Zweimalige Bodenerschütterung, um sie flachzulegen. Dann schnell aus dem Bild treten. Buu Huus – Schnell abhauen, wenn sie am rechten oder linken Bildschirmrand erscheinen.


Super-Pilz


Goldmünze


Koopa Troopa


Feuerkrabbe


Schmeißfliege


Buu Huu


Koopa Panzer



THE LOST VIKINGS™

Noch immer fern von Frau und Kind . . .

. . . und Gefangene in Raum und Zeit, irren die Wikinger Baleog, Erik und Olaf in Tomators Raumschiff hin und her. Die Frage ist: Werden sie je auf der Suche nach einem Ausweg aus ihrer mißlichen Lage erfolgreich sein? Werden sie sich für immer die gleichen Bemerkungen von Thor anhören müssen? (ak)

Wikinger im Weltraum, ja?

Fragen über Fragen, aber nur wenige Antworten. Aber eines ist gewiß – die drei Brüder sind wie immer cool drauf und verpassen keine Gelegenheit, von einem in ein anderes Fettnäpfchen zu treten. Nachdem sie in der letzten Ausgabe des Club Magazins ihre wilde und lachmuskelstrapazierende Irrfahrt verloren im Raum begonnen hatten, einen Abstecher in die Steinzeit unternahmen – dort unter anderem mit sehr hungrigen Dinos innige Zwiesprache hielten und in Lavaströmen gegrillt wurden –, verschlug es das Trio nördlich des Nils, wo ihnen Horden von Pyramiden-Wachen das süße Wikingerleben arg vergällten. Heute werden die vernaschten Krieger des Nordens einen Abstecher zum süßen Einkaufen unternehmen, einen verwunderten Blick ins Wunderland wagen und schließlich zurück in den Weltraum reisen. Vergeßt alles, was ihr bisher gemacht habt, der verrückte Wikingerkindergarten braucht Rat und Tat bei jedem Schritt.





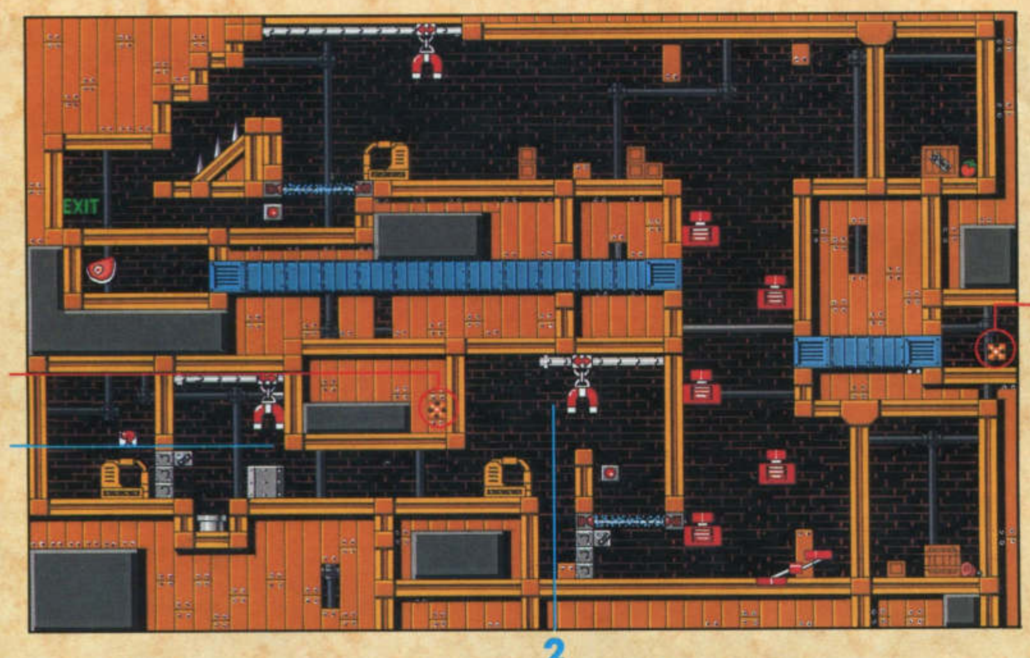


Ein Blick zurück: Einst waren die Wikinger eine glückliche Gemeinschaft. Bis zu einer schicksalhaften Nacht. Tomator, ein intergalaktischer Zoowärter stahl drei Herren der Schöpfung und entführte sie in sein Raumschiff. Das Abenteuer begann.

Stufe 18-25: Süßes Einkaufen

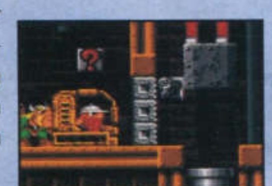
Eine üble Mischung gar garstiger Fallen erwartet unsere drei Helden in diesen Stufen. Eine riesige Fabrik mit großen und kleinen, nicht weniger gefährlichen Stampfern, verborgenen Gängen, Hindernissen und vieles mehr, das das Wikingerleben zu einer nicht enden wollenden Suche macht. Wie immer, brauchen die drei Brüder eine gehörige Portion Teamgeist, ohne den sie nicht den Hauch einer Chance hätten. Zum Einstimmen auf schwere Zeiten, eignet sich Stufe 19 vorzüglich. Beginnen wir!

Stufe 19



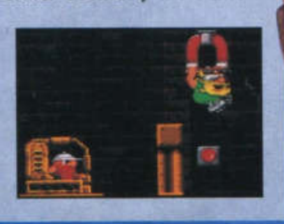
1. Den Stahlklotz hoch

Was ein echter Wikinger ist, kann einen Kran bedienen. Also einsteigen, den Kran aktivieren, so daß der Stahlklotz hochgezogen wird. Nun den Klotz an der Schiene nach links bewegen und den Klotz über den Monsterschalter am Boden fallen lassen. Sesam öffne Dich!



2. Olaf spielt Magnet

Olaf läßt sich nach rechts fallen und von einem seiner Brüder mit dem Kran (Schild nach oben) in die Höhe ziehen. Nun muß er über den Schalter gesteuert werden, das Schild senken, im Fallen den Schalter aktivieren und das Schild gleich wieder hoch nehmen. Schnelligkeit ist angesagt.





Erik, der Flinke

Erik, der Flinke kommt in dieser Stufe ganz auf seine Kosten. Flink wie ein Waldeichhörnchen flitzt er durch die Gegend.

Smartbombe



An dieser Stelle mit Olaf die Smartbombe auslösen. Daran denken, nur Erik kann als letzter ohne Wippe hochspringen. Olaf also mit Schild nach oben als ersten vorschicken.

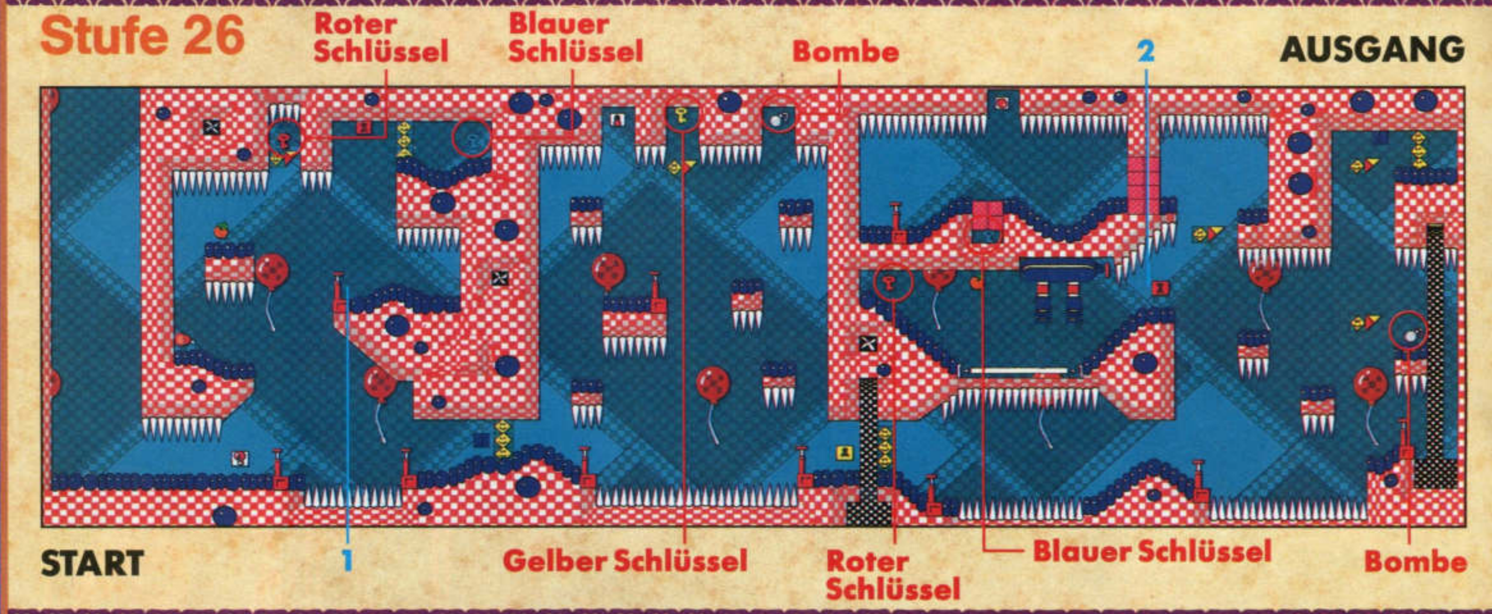
Proviant



Entlang des Weges ist wie immer Essen pflanzlicher und tierischer Art in Form von Tomaten und Steaks zu finden. Bei Bedarf einsammeln. Guten Appetit!

Stufe 26-33: Im Wunderland

Wirklich, nichts ist so einfach, als einfach auf der Welt zu sein. Doch im Wunderland ist alles ein wenig anders, und die drei Brüder werden Augen machen, Bauklötze staunen und sich ganz schön verändern müssen. Oder hat schon jemand einmal Wikinger gesehen, die sich mit Luft aufpumpen müssen? Schaut hin! Und paßt auf, daß Ihr nicht den Überblick verliert. Besonders die Jump'n Run-Fähigkeiten, also ein gutes Feeling für Sprünge, präzises Lenken und Fingerspitzengefühl, sind gefragt.



1. Baleog folgt Olaf

Baleog folgt Olafs Beispiel, pumpt sich auf und schwebt nach oben. Erik startet ebenso, wenn die Plattform nach unten kommt, und holt sich den roten Schlüssel.



2. Baleog schießt

Baleog zerschießt die feurigen Gasflaschen mit seinen Pfeilen. Nach einem zu besiegenden Angreifer wartet links ein roter Schlüssel auf seine Mitnahme.



Baleog, der Schreckliche

Baleog, der Schreckliche hat im Wunderland viel von seinem Schrekken eingebüßt, seit er wie ein Luftballon durch die Gegend schwebt.

Bomben



Bomben können dazu verwendet werden, bestimmte Wände zu sprengen und Gegnern den Garaus zu machen. An manchen Stellen kann man sie auch nach unten fallen lassen.

Schlüssel



Wo viele verschlossene Türen des begehrlichen Wanderers Schritte aufhalten, sind passende Schlüssel ein Segen und müssen alle gefunden werden.

Stufe 34-36 Zurück im Weltraum

Zurück im Weltraum, müssen die drei wackeren Wikinger mit Erschrecken feststellen, daß die Welt dort nicht einfacher geworden ist – ganz im Gegenteil. Nur mit viel Grips und Übung kommen alle drei unbeschadet durch die 34. Stufe. Die wichtigsten zwei Stellen sind weiter unten erklärt. Drei Schlüssel, ein roter und zwei blaue sind notwendig, um bis zum Ausgang zu kommen. Wenn es beim ersten Anlauf nicht klappen sollte – nicht verzweifeln! Die 34. Stufe ist eine der schwersten im ganzen Spiel.



1. Der Transporter und Olaf

Olaf segelt mit seinem Schild nach unten in den Transporter und sammelt die Bomben ein, sprengt den Computer – und nimmt den blauen Schlüssel. Nun kehrt er zum Anfang zurück und baut eine Brücke.





2. Baleog schießt den Pfeil ab!

Baleog kommt hier zu seinem längsten Bogenschuß in seinem noch jungen Wikingerleben. Er muß nach rechts zu einem seiner Brüder schießen und sofort zu ihm hin umschalten! Der Pfeil fliegt nun über mehrere Bildschirme.





Olaf, der Starke

Olaf, der Starke, kann es gar nicht mehr erwarten, nach Hause zu Frau und Kindern zu gelangen. Wird er es bald schaffen? Helft ihm!

BUBSY™

In: KRALLENDE BEGEGNUNGEN der PELZIGEN ART

Ärger in Wollknäuel Valley

„Hallo Leute, ich bin Bubsy, aber Ihr könnt mich 'Bub' nennen. Um Eure erste dumme Frage vorweg zu nehmen: NEIN, ich bin keine Katze, ich bin ein Luchs und außerdem stinksauer! Früher war es in unserem Städtchen Wollknäuel Valley ganz gemütlich, doch dann kamen diese völlig verblödet aussehenden Wollies und wollten einen Pelzmantel aus mir machen. Das war eine verdammt uncoole Aktion von den Jungs und so machte ich mich denn auf den Weg, diese Typen wieder dorthin zu schicken, wo sie herkamen, wo auch immer das sein mochte..." (mm)





Ein Pelzball in Action



Normale Katzen sind langweilig. Gut, man kann sie am Schwanz packen und durch die Luft wirbeln, aber sonst liegen sie nur faul in der Ecke herum. Diese Katze, äh... sorry, dieser Luchs ist anders, er kratzt, beißt, hüpft und kann sogar durch die Luft schweben. Und das, ohne vorher durch die Luft geschleudert worden zu sein...

Springen



Cool, auf diese Weise hat Bubsy noch jeden Wollie platt gemacht. Liegt der Wollie platt am Boden, fängt die Katze an zu toben...

Fliegen

Wenn Bubsy einen ordentlichen Hopser macht, kann er sogar fliegen und seine Gegner im Sturzflug angreifen.



Coole Sachen





1-Up

Mehr als nur ein schmutziges T-Shirt. Dieses Shirt beschert dem Luchsgesicht ein Extraleben.



2-Up

Das T-Shirt mit der Nummer 2 ist Bubsy noch viel lieber, als das mit der 1. Es bedeutet zwei Extraleben.



Unsichtbar

Wow, wenn Bubsy dieses Shirt findet, wird er eine zeitlang unsichtbar und kann so den Wollies entwischen.



Getarnt

Hey hey, dieses T-Shirt ist ja noch viel abgefahrener. Wenn Bubsy es trägt, ist er getarnt vor den Wollies.



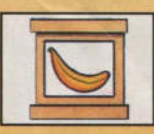
1000 Punkte

Da freut sich die Katze, bedeutet das Symbol doch 1000 Punkte auf das Katzenkonto.



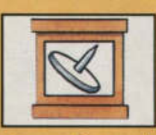
Wollkisten

Groovy, stecken doch in einer solchen Kiste 25 der geliebten Wollknäuel. Außerdem gibt es 500 Punkte.



Bananenkisten

Oh oh, diese Kisten sollte Bubsy lieber meiden, beinhalten sie doch einige gar rutschige Bananenschalen.



Nagelkisten

Jauuuu! Schon der Gedanke an diese Nagelkisten läßt Bubsy aufschreien. Auf keinen Fall berühren!



Rappelkiste

Bang! Das macht Spaß! Springt Bubsy auf eine dieser Kisten, wird er hoch in die Lüfte geschleudert.



Tagebuch eines Pelzknäuels

„Hallo Leute, hier bin ich wieder. Ich dachte mir, jetzt, wo wir uns schon ein bißchen besser kennen, zeige ich Euch einmal ein paar Schnappschüsse von mir. Mein Freund Panda hat die Fotos ohne mein Wissen geschossen, deshalb schaue ich auch auf manchem Foto ziemlich dämlich drein. Aber egal, ich war eben in Action...



Oh oh, an diese brenzlige Situation kann ich mich noch sehr gut erinnern.



Wow, fast wäre ich mit der Biene zusammengebummst. Aber eben nur fast.



Hier hat mich dieser dämliche Kerl mit seiner albernen Fönfrisur ganz schön erschreckt.



Ähm, dieses Bild ist mir furchtbar peinlich, zeigt es mich doch völlig durchnässt.




THE LEGEND OF
ZELDA®
LINK'S AWAKENING™



MYSTIC QUEST LEGEND™

Im Zeichen des Bösen…

…fielen die Horden der Finsternis in das Land ein und zogen plündernd und zerstörend, wie ein Schatten des Unheils, in die einst blühenden Städte ein. So, wie es die Prophezeiung der Alten vorhergesagt hatte. Doch auch ER war gekommen, ER, der Verteidiger. Gekommen aus dem Nebel des Nichts, um zu erretten das Land von der Saat des Unguten. Seine erste Prüfung führte ihn in die Waldregion um Foresta, wo sich ihm zunächst die anmutige Kalia und dann der tapfere Tristan anschlossen… (mm)





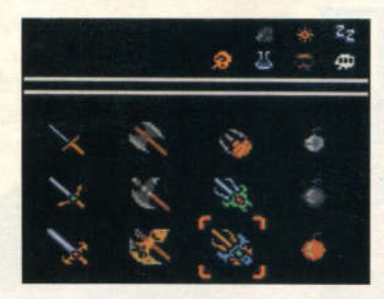




Mit Hilfe der beiden wack'ren Streiter gelang es dem hochwohlgeborenen Helden, den Geisterwald zu durchdringen und den Glut Stepper, den höllischen Regenten der Knochenhöhle, herauszufordern und zu bezwingen. Mit dessen Untergang erstrahlte der Kristall der Erde, der erste von den vier Steinen der Prophezeiung, zu neuem Glanz. Der Fluch des schnellen Alterns, der auf den Bewohnern von Foresta lag, war somit aufgehoben. Sogleich machte sich der tapfere Held, geleitet von Wombel, dem Weisen, auf den Weg in die nächste, von der Finsternis gezeichnete, Region.

Vergiftet, erblindet und erstarrt

In Zeiten, die lange vor den unserigen lagen, wurden sie erschaffen, magische Waffen, Rüstungen und Schilde. Erschaffen aus Dämonenhaut oder Drachenkrallen, sind diese Waffen in der Lage, Gegner zu vergiften, zu Stein werden zu lassen, oder sie zu betäuben. Unser hochwohlgeborener Held wird einige dieser Waffen finden und auch in den Besitz einiger Rüstungsteile und Schilde gelangen, die ihn vor magischen Angriffen der Gegner bewahren werden. In dem Menü über den Waffen, bzw. der Kleidung, ist die magische Kraft des jeweiligen Gegenstandes angezeigt.







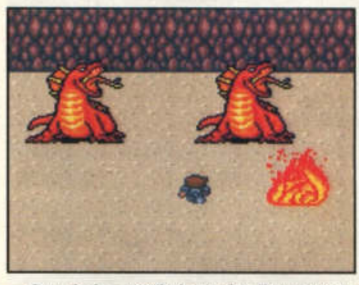
Tristan wird das Opfer eines heimtückischen Angriffs der Monster.

Teufelsmagie der Verdammnis

Viele der Kreaturen, gegen die der Held mit seinen wack'ren Kumpanen anzutreten hat, bedienen sich gar übelster Magien, um den prophezeiten Streiter und sein Gefolge unschädlich zu machen. Mit speziellen Rüstungsteilen und Schilden kann sich der Held jedoch der einen oder anderen Attacke der Verdammnis entziehen.



Hier zwei Beispiele, wie sich die Magie der Kreaturen der Finsternis offenbart. Zunächst wird Rubens mit einem Teufelsfluch der Mumie belegt...



...dann bekommt Rubens den Feuerterror der Höllenechse zu spüren. Dank seiner guten Rüstung widersteht er den Attakken der Unausprechlichkeiten.



BESIEGT



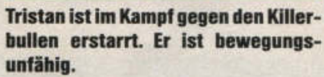
Das Schicksal hat zugeschlagen, mit all seiner Härte. Die Lebenspunkte von Kalia sind auf 0 gesunken.

STEINERN

Der Held wurde von dem Wächterdämonen versteinert und ist nun handlungsunfähig.

ERSTARRT





Tristan ist im Kampf gegen den Killerbullen erstarrt. Er ist bewegungsunfähig.

BETÄUBT



Beide Helden sind dem Schlafzauber der Schlangenwesen zum Opfer gefallen.

VERWIRRT

Die Dämonen haben Kalia verwirrt. Nun ist die holde Streiterin nicht mehr im Besitz ihrer geistigen Kräfte.

VERGIFTET



Kalia wurde von den Dämonenhorden vergiftet, nun rennt ihr Leben von dannen.

ERBLINDET



Rubens, der Tapfere ist geblendet worden. Nun ist er unfähig, auf die Gegner zu zielen.

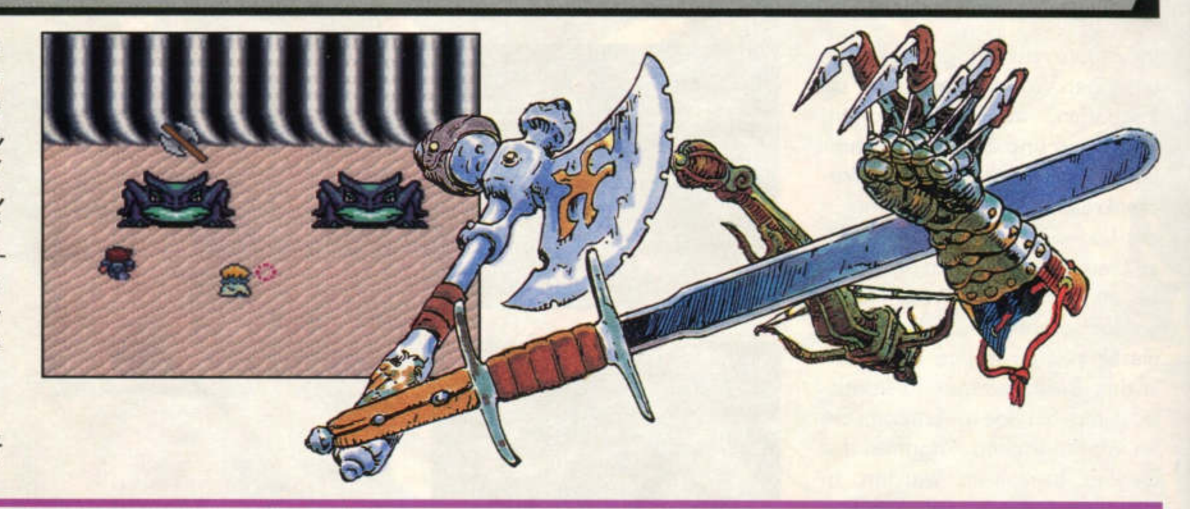
GELÄHMT



Kalia wird durch unheilbringende Musik und schräge Klänge betäubt. Wie gelähmt steht sie da...

Die Waffen der Glorreichen

Vier verschiedene Waffentypen wurden einst von den mächtigen Schmiedemeistern des Landes geschaffen. Schwerter, Äxte, Bomben und Klauen. Jede dieser Waffen besitzt eine Besonderheit, der sich der Held im Kampf gegen die unheilbringenden Geschöpfe der Nacht bedienen kann. So möge denn der Held mit der Weisheit der Alten in die Schlacht ziehen und siegen...



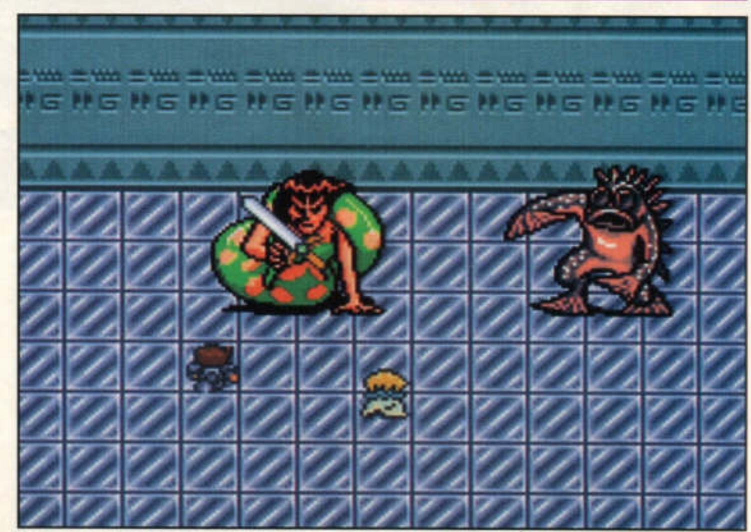
Das Schwert

Dies sei des Helden erste Waffe, mit der er seine Erfahrung im Kampfe suchen soll. Zwei weitere, bessere Waffen werden folgen, das Stahlschwert und das Juwelschwert. Diese Waffen werden einen größeren Schaden hervorrufen, als das normale Schwert. Der Held wird, wenn er sie gefunden hat, automatisch mit ihnen ausgerüstet.

Das Geheimnis des Schwertes

Das Schwert wird unserem Helden in seinem Abenteuer von ganz besonderer Nützlichkeit sein. Ermöglicht es ihm doch das Erreichen von Schaltern, die im Inneren von gar mysteriösen Statuen verborgen sind. Nach dem Betätigen dieser Schalter öffnet sich zumeist eine geheime Tür, die den Helden in Gefilde führt, die noch kein Mensch zuvor betreten hat...





Ninten, der Held, setzt sein Schwert gegen ein gar bösartiges Schlangenwesen ein. Das Schwert hat bis jetzt noch jeden Gegner zur Strecke gebracht.

Die Axt

Auch von dieser Waffenart gibt es drei verschiedene. Der einfachen Axt folgen die Schlachtenaxt und die Titanenaxt, wobei letztere die Stärkste darstellt. Wird ein Gegner von ihr getroffen, kostet ihn das 600 und mehr Hitpoints. Wehe denen, die die Klinge der Vernichtung streift...

Das Mysterium der Axt

Die Axt stellt jedoch nicht nur in Schlachten ein gar nutzbringendes Entlebensinstrument dar, sie dient unserem hochwohlgeborenen Helden auch in anderen Situationen. Mit der Axt ist es ihm, um ein Beispiel zu nennen, möglich, Bäume, die ihm den Weg versperren zu fällen. Außerdem kann er die Axt benutzen, um in Vulturos Turm Schalter umzulegen.





Gegen Gegner aus Holz und Blut verrichtet die Axt ihr Werk am besten. Dies bekommt auch der Amok Baum zu spüren, der sich den beiden Abenteurern in den Weg stellt.



Die Bomben

Es war vor langer Zeit, als in der Welt unseres hochwohlgeborenen Helden der Alchemist Rehcark das Schießpulver erfand und damit experimentierte. Obwohl er sich schließlich selbst in die Luft sprengte, hinterließ er den Menschen drei Arten von Bomben verschiedener Stärke. Neben normalen Bomben beinhaltete sein Vermächtnis Jumbo- und Mollibomben.




Bei mehreren Gegnern ist die Wirkungen der Bomben geringer.



Am effektivsten sind die Bomben gegen Gegner der gar ekelhaften Wurmart und der gar noch ekelhafteren Tentakelart. Hier lassen sich mit einem Angriff gleich mehrere zerstören.

Die Macht der Bomben

Zu Beginn des Abenteuers verfügt der Held noch nicht über Bomben. Erst als er Tristan, einen erfahrenen Kämpfer trifft, erhält er die Gelegenheit, sich mit dem Dynamit vertraut zu machen. Langsam aber sicher wird ihm bewußt, daß sich der doch sehr hohe Preis für die Bomben gelohnt hat, denn ohne die lustigen kleinen Knallkörper wäre er an so mancher Stelle seines Abenteuers gescheitert. Wenn es zum Beispiel darum ging verschüttete Eingänge freizusprengen.



Die Knochenhöhle. Der Eingang in der Wand wurde zugemauert um ein gar vertrauliches Geheimnis dahinter zu verbergen.



Die Bomben helfen nicht nur gegen zugemauerte Türen, sondern auch herumliegende Gebeine können damit aus dem Weg gebombt werden.

Die Klauen Waffen

Zu den gefährlichsten aller Waffen zählen die Klauen Waffen. Gefertigt aus Katzen-, Greifen- oder Drachenkrallen verletzen sie nicht nur ihr Opfer, sondern vergiften es auch. Die legendärste dieser Waffen ist die Drachenklaue, geschaffen lange vor unserer Zeit. Doch noch immer ruht das Gift in ihren Krallen.



Auch in Schlachten erweist sich die Klaue als gefürchtete Waffe. Besonders geflügelte Bestien sind sehr anfällig gegen eine Attacke mit der Klaue. In diesem Fall greift der Held den 'Hadeswächter mit der Klaue an.

Die Kraft der Kralle

Auch Klauen Waffen sind nicht nur bloße Angriffsinstrumente. Sie können auch dazu verwandt werden, Abgründe zu überwinden oder beim Abstieg an Felswänden behilflich sein.



Mit Hilfe der Klaue schwingt sich der Held über den Abgrund und erreicht so das nächste Felsplateau.



Der hochwohlgeborene Held läßt sich an einer steilen Felswand herunter. Die Klaue gibt ihm Halt.



IFA '93 - NINTENDO SPIELEND SPITZE

BERLIN (mm) - Bereits zum 39. Mal fand sie statt, die Internationale Funkausstellung in Berlin. Auf über 100.000 qm Ausstellungsfläche präsentierten 740 Aussteller aus 33 Ländern ihre neuesten Produkte aus dem Bereich Unterhaltungselektronik. Auch Nintendo, der weltweite Marktführer im Bereich Videospiele, war wieder am Start, diesmal sogar in einer eigenen Halle. Verständlich, daß gerade diese Halle die Aufmerksamkeit von täglich mehreren tausend Messebesuchern auf sich zog und sich zum Publikumsmagneten der 39. Funkausstellung entwickelte. Nicht nur wie erwartet Jüngere, sondern auch viele Ältere ließen sich von der Faszination „Videospiel" überzeugen. Glaubte doch mancher, seinen Augen nicht zu trauen, wenn sie z.B. das FX-Chip Spiel STARWING auf einer der vielen Spielkonsolen ausprobierten.

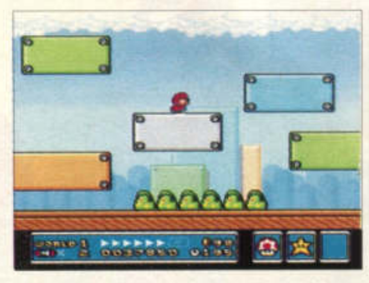


Doch Nintendo hatte noch viel mehr zu bieten. Neben der Vorstellung der neuesten, brandheißen Spiele, konnten sich die Besucher auch ein Bild über den Service machen, den Nintendo seinen Fans bietet, den CLUB NINTENDO.
In einer Show wurde ausführlich über die Club Nintendo-Aktivitäten und über den Service der Nintendo Spiele- und Konsumentenhotline berichtet. Die Spieleprofis führten neue Spiele vor und luden zum Wettbewerb ein. Egal ob die Besucher bei SUPER MARIO ALL STARS, BUBSY oder MARIO PAINT ihr Glück versuchten, einen Preis konnte jeder mit nach Hause nehmen. Der Tagessieger sogar ein Super Nintendo.
Zuguterletzt wartete Nintendo noch mit einer Info ganz besonderen Kalibers auf. Die Firma arbeitet daran, 1995 eine 64-Bit Konsole herauszubringen, die die Videospielwelt revolutionieren wird.



Ein heißer Spieleherbst

Auf der diesjährigen Funkausstellung wurden sie gezeigt, Nintendos neueste Entwicklungen in Sachen Spielen. Wer in Berlin auf der Funkausstellung war und einen Blick auf die Neuheiten werfen konnte, kann sich glücklich schätzen. Auch wenn teilweise nur unfertige Vorabversionen präsentiert wurden, so wurde doch deutlich, daß Nintendo wieder einmal einige stark hitverdächtige Games ins Rennen schickt. Einmal mehr demonstiert der japanische Gigant eine seiner wesentlichen Stärken, die Produktion von Spielen, die optimal an die technischen Mög-



lichkeiten der Hardware und an das Bedürfnis der Spieler angepaßt sind. So offenbarten sich denn dem erstaunten Messebesucher gleich mehrere, faszinierende Neuheiten für alle drei Systeme.

Nachdem bereits STARWING, das erste Spiel mit dem furiosen Super FX-Chip, Spieler und Computerfreaks in seinen Bann gezogen hat, standen auch diesmal wieder die neuen Super Nintendo Spiele im Mittelpunkt. Schier unerschöpflich scheinen die Möglichkeiten und die Ideen der Programmierer, wenn es um die Entwicklung eines neuen Spieles geht.
Dies verdeutlicht auch PLOK, ein



neues Jump n'Run Spiel der Superlative, bei dem der Held mit seinen Gliedmaßen um sich wirft. Programmiert von einem der besten Designer-Teams der Branche setzt das Spiel besonders im Bereich Kreativität, Sound und Spielfreude neue Maßstäbe. PLOK, der Held des Abenteuers muß sich durch über 30 verrückte, knallbunte Level kämpfen, in denen ihn so manche Überraschung erwartet. Der Augen- und Ohrenschmaus wird zudem gerade mit deutschen Texten versehen. Bereits jetzt schon ein Klassiker ist Street Fighter 2, das 16 Megabit Kampfsport Spektakel von Capcom. Auf der Messe wur-



de nun erstmals die TURBO HYPER-FIGHTING EDITION des Megasellers vorgestellt. Aufgestockt auf 20 Megabit bietet das Spiel verbesserte Graphiken, eine Sprachausgabe, modifizierte Bonusrunden, neue Spezialtechniken der Charaktere, sowie die Möglichkeit der Direktauswahl der vier Endgegner. Desweiteren kann zwischen vier verschiedenen Geschwindigkeiten ausgewählt werden. Immer größerer Beliebtheit erfreuen sich Rollenspiele. Grund genug für Nintendo MYSTIC QUEST LEGEND zu veröffentlichen, ein Rollenspiel nicht nur für Einsteiger, das besonders durch zwei exklusive Features besticht.



Zum einen ist MYSTIC QUEST LEGEND das erste Rollenspiel auf dem Super Nintendo mit komplett deutschem Text, zum anderen liegt der Verpackung ein 76seitiges Hinweisheft bei, das bei der Lösung von so manch kniffligem Rätsel weiterhilft. Auch von Nintendo Maskottchen Mario gibt es Neues zu vermelden. Auf SUPER MARIO ALL STARS präsentiert der sympathische Klempner gleich vier NES-Klassiker, darunter auch das japanische Super Mario Bros. 2, das in Deutschland bisher unveröffentlicht ist. Neben diesem befinden sich auf dem Modul die deutschen Versionen von Super Mario Bros. 1-3, allesamt den technischen Möglichkeiten der 16-Bit Maschine angepaßt.

Der Boom hält an

Seit Nintendo 1979 in die Videospielbranche einstieg und diese revolutionierte, hat sich viel getan. Ständig wird versucht, bestehende Technologien zu verbessern, sei es in dem Bereich der Hardware oder in dem Bereich der Software. So wurde beispielsweise der Klassiker unter den 8-Bit Spielekonsolen, das NES, im letzten Jahr durch das Super Nintendo, die 16-Bit Maschine, ergänzt. Mit großem Erfolg, hat doch das Super Nintendo eine Verbreitung gefunden, wie kaum ein anderes Produkt aus dem Bereich der Unterhaltungselektronik. Selbst Videorecorder und CD-Player setzten sich langsamer durch. Und wie bereits erwähnt, plant Nintendo bereits jetzt für die Zukunft. Schon bald soll eine weitere neue, revolutionäre Konsole den Markt erobern.

Auch auf dem Gebiet Software tut sich so einiges bei Nintendo, denn schließlich ist nicht zuletzt die Qualität der Spiele für die Wahl der Konsole ausschlaggebend. Daß



Qualität geboten wird, ist unumstritten, stehen doch für die nähere Zukunft gleich mehrere Highlights ins Haus, auf die die Fans schon gespannt warten. Diese Orientierung der Software an den Bedürfnissen der Spieler ist ein weiterer wesentlicher Punkt für den Erfolg von Nintendo.

So wird man auch in Zukunft auf den phantastischen FX-Chip setzen, der allen Spielfreaks ein bisher einzigartiges Weltraumabenteuer bescherte: STARWING. Weitere FX-Spiele sind bereits in Planung. Ebenso hoch in der Gunst der Spieler stehen Games mit deutschen Bildschirmtexten. Gerade bei Rollen- und Fantasyspielen, die mit einem sehr umfangreichen Text aufwarten, erfreut sich eine deutsche Version großer Beliebtheit. Jüngste Beispiele hierfür sind das sagenhafte Einsteiger-Rollenspiel MYSTIC QUEST LEGEND und das neueste, bereits vierte Zelda Abenteuer LINK'S AWAKENING für den Game Boy. Auch in Zukunft wird auf deutsche Texte in Nintendo Spielen großen Wert gelegt werden, an den nächsten Projekten wird bereits gearbeitet.

Ebenfalls auf der Messe vorgestellt wurde das neueste Mario Produkt SUPER MARIO ALL STARS, das vier bekannte NES-Klassiker auf einem Super Nintendo Modul vereint.



Natürlich graphisch und soundtechnisch verbessert und alle Möglichkeiten der 16-Bit Maschine ausnutzend. Viel Neues also von Seiten Nintendo auf der IFA '93. Wieder einmal hat die Zukunft bei Nintendo bereits längst begonnen.

„Project Reality": Mit 64 Bit in die Zukunft!

Nintendo und Silicon Graphics entwickeln ein neues Videospiel-System der Superklasse.

SAN FRANCISCO (ak) - Während in den Entwicklungs-Labors der Videospielsystem-Firmen noch die Lötkolben glühend dampfen und weltweite Spekulationen über ein 32-Bit-System und CD-Rom-Technik die aufgeregte Runde durch die Presselandschaft machten, eröffnete Nintendo am 23. August dieses Jahres in San Francisco mit einem Paukenschlag ein neues, aufregendes Kapitel der Videospielgeschichte: Ein 64 Bit-Videospielsystem wird von Nintendo in Zusammenarbeit mit Silicon Graphics entwickelt

„Code-Name: Projekt Reality"

und soll alles bisher Denkbare in den Schatten stellen.

Unter dem Codenamen „Project Reality" (Projekt Wirklichkeit) haben sich die zwei weltweit führenden Unternehmen auf dem Sektor Videospiele (Nintendo) und Computer-Grafik (Silicon Graphics) das Ziel gesetzt, ein Videospiel-System der digitalen Superlative zu entwickeln. Das Herzstück dieser Supermaschine wird ein 64-Bit-Risc-Prozesssor von Silicon Graphics sein. Ein Prozessortyp, der schon für Filme wie Terminator II, Super Mario Bros. und Jurassic Park, mit ihren aufsehenerregenden Grafikeffekten, seine außergewöhnliche

„MIPS Multi Medio Engine von Silicon Graphics"

Leistungsfähigkeit unter Beweis stellte. Die technischen Daten des Prozessors, der eine Version der MIPS Multi Media Engine von Silicon Graphics sein wird, sind wahrlich atemberaubend: Mit 100 MFLOPS (Millionen Fließkomma-Instruktionen pro Sekunde), Echtzeit 3-Dimensionale Grafik in über 16 Millionen Farben, der Berechnung von 100.000 Polygonen pro Sekunde, erreicht das Videospielsystem der Zukunft eine Power, die bisher nur Trickfilmstudios vorbehalten war. Howard Lincoln, Vizepräsident von Nintendo of America, bemerkte hierzu: „Project Reality sprengt alle Grenzen des Videospiels. Es wird jedermanns Vorstellung davon, was ein Videospiel ist und kann, völlig verändern." Und James Clark, Boss von Silicon Graphics, erläuterte weiter: „Die Vorstellungskraft des Menschen wird wesentlich von visuellen Eindrücken bestimmt. Die gleichen Prinzipien, die es Wissenschaftlern und Ingenieuren ermöglichen, komplexe Informationen visuell darzustellen, werden nun das Videospiel revolutionieren." Was diese Fachleute damit meinen, kann man sehr gut an Beispielen verdeutlichen. So wird das Videospiel-System der Zukunft von Nintendo in der Lage sein, Spielfiguren zu zeigen, die

„Androiden verwandeln sich in flüssiges Metall"

innerhalb von Augenblicken Form und Gestalt vollkommen verändern. Dies alles sind Spezialeffekte, die nur aus sehr teuren Spielfilmen bekannt sind; so, wenn sich Androiden langsam zu flüssigem Metall verwandeln, Menschen, die fließend durch Wände gehen oder Dinosaurier, die so realistisch wirken, als würden sie jeden Moment von der Filmleinwand springen. All diese Effekte sind erst seit kurzem mit Hochleistungs-Computern der 100.000 Mark-Klasse möglich geworden und sollen nun für jeden Videospielbegeisterten durch das „Pro-

„Hochauflösende, gestochen scharfe Bilder"

jekt Reality" nach Hause kommen. Die Videospieler erwartet mit dem „Project Reality" somit ein absolut bahnbrechendes System, das mit hochauflösenden, gestochen scharfen Bildern, Grafiken und Animationen in TV- und Filmqualität eine Wirklichkeitsnähe zeigen, daß die Unterscheidung zwischen Fiktion und Realität nicht mehr ohne Weiteres zu treffen sein wird. Der interaktive Spielfilm wird möglich werden, wo der Zuschauer aktiv in das Geschehen der Handlung eingreifen und so den Verlauf der Geschichte verändern kann. Nintendo hat wieder nach den Sternen gegriffen und wird Videospiele zu einer aufregend neuen Erfahrung machen. Mit dem 64-Bit-„Projekt Reality" beginnt 1994 ein neues Videospielzeitalter.

SUPER MARIO

Super Mario
VERLOREN IN DER ZEIT
Teil 1







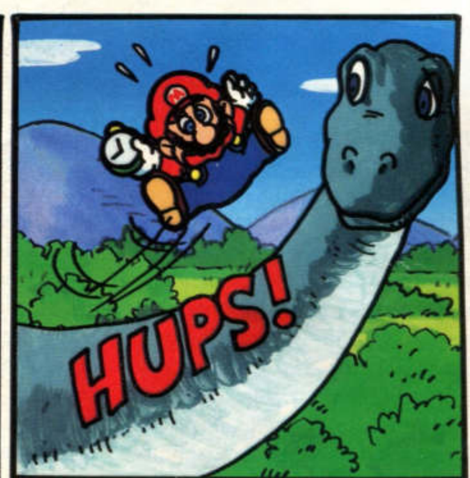


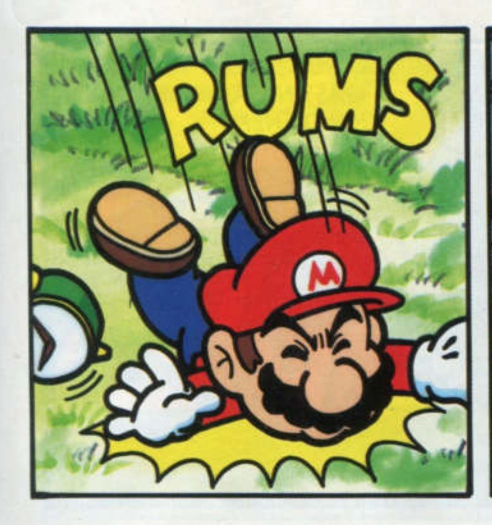






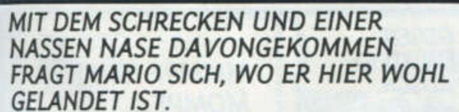





RUMS


D. D. DAS I. IST
J. J. JA EIN D. D...
S. SINODAURIER!
HILFEEEE!


IIIIH! AUCH
DAS NOCH!


MIT DEM SCHRECKEN UND EINER NASSEN NASE DAVONGEKOMMEN FRAGT MARIO SICH, WO ER HIER WOHL GELANDET IST.


WO ICH HIER WOHL GELAN-DET BIN?

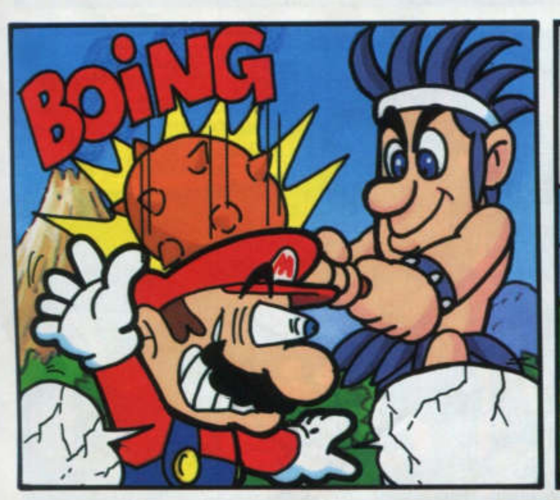

ICH WAR DOCH EBEN NOCH ZU HAUSE UND NUN SITZE ICH HIER IN DER PAMPA...


RASCHEL


AH, ZWEI NETTE JUNGE LEUTE...
UNGAWA MAMPFA WAMADONKA GRRRR!


IHR MÜSST MIR HELFEN!
WO BIN ICH?
WER BIN ICH?
WER SEID IHR?
UND WARUM?
UNHAWA?


GAGA ITAKA?*
*(HÄLT DER UNS FÜR BESCHEUERT?)


BOING


ICH . . . ICH FÜHLE MICH PLÖTZLICH SO . . . SO ANDERS . . . HE, ZEICHNER! WAS SOLL DAS?


ICH BIN EIN VOGEL . . . UND ICH FLIEGE, ICH KANN FLIEGEN.


DIESEN BEIDEN IDIOTEN BIN ICH ENTKOMMEN! EINE STÄRKUNG KÄME JETZT WIRKLICH GUT!
SIEH AN, SIEH AN. AUCH IN DER STEINZEIT GAB ES SCHON ANSPRUCHSVOLLE RESTAURANTS…
DinoBurgers
GRUMMEL


DU-GEBEN-MIR-ETWAS-ZUM-ESSEN?
DU BIST NICHT VON HIER, WAS? NAJA, WOMIT KANN ICH DIENEN?
Dino


ICH HÄTTE GERNE EINEN BURGER, EINEN GROSSEN… NEIN, EINEN GANZ GROSSEN, EINEN RIESIGEN, EINEN…
OK!


EH DU MIR NOCH DIE LETZTEN NERVEN RAUBST, GEBE ICH DIR LIEBER GLEICH DEN TYRANNOBURGER!
Dino
WOW! DER KOMMT GUT!


BURGER GEGEN KÄPPI – EIN KLEIDSAMER TAUSCH.
MMMPF HMPF MOMPF…


DU KOMMST MIR IRGENDWIE BEKANNT VOR. KANN ES SEIN, DASS ICH DICH SCHON EINMAL AUF EINEM FOTO IM „CLUB NINTENDO“ MAGAZIN GESEHEN HABE.


SORRY, ABER HIER IN DER STEINZEIT WEISS MAN NOCH NICHT EINMAL, WAS EIN MAGAZIN IST. WO HAST DU EIGENTLICH DEIN CLOWNSKOSTÜM HER?
STEINZEIT?! CLOWNSKOSTÜM?!

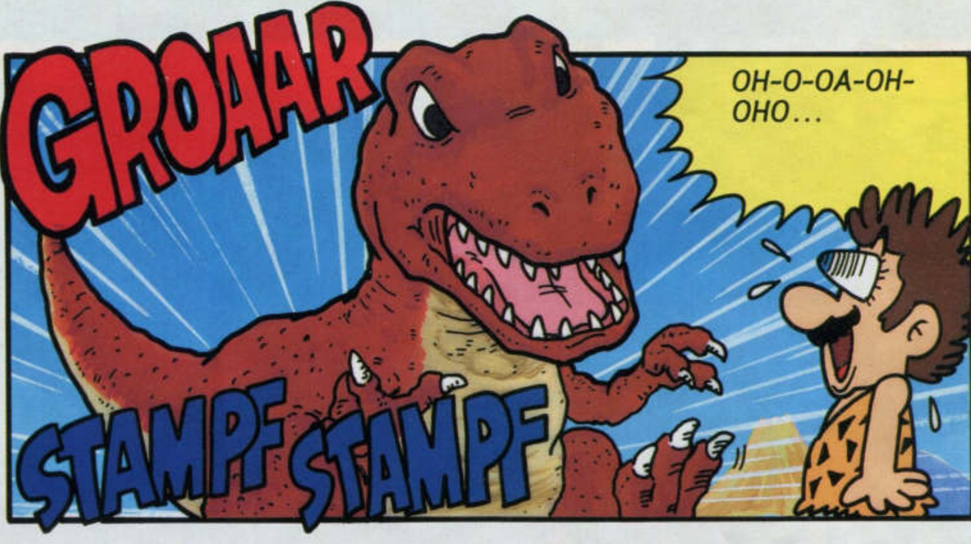

DÜRFTE ICH DEN HERRN UNTERTÄNIGST FRAGEN, OB ES IHM GENEHM WÄRE, WENN ICH CHAUFFIEREN WÜRDE.
TAXI
LASS MAL, DICKER! MUSS MIR ERST MAL EIN PASSENDERES OUTFIT ZULEGEN.


GESAGT, GETAN. MARIO HAT SICH IM EXKLUSIVSTEN SHOP DER STADT NEU EINKLEIDEN LASSEN…
HERREN FELLE
WASCHEN UND BÜGELN – ICH HOL DIE KLAMOTTEN SPÄTER.


ABGEFAHREN! DER KITTEL IST ZWAR ETWAS KURZ, ABER ICH DENKE, ICH KANN MICH DAMIT SEHEN LASSEN.


KREISCH
GROOVY! DAS IST JA DIE HÖLLE! JEDE MENGE COOLER HÖHLENBABES. DAS MUSS AN MEINEM NEUEN OUTFIT LIEGEN.


NANU? WO WOLLEN SIE DENN HIN. ICH BIN DOCH HIER... WIE WÄR'S MIT EINER PIZZA... WARTET DOCH, MÄDELS!
?
TRAMPEL TRAMPEL


GROAAR
OH-O-OA-OH-OHO...
STAMPF STAMPF

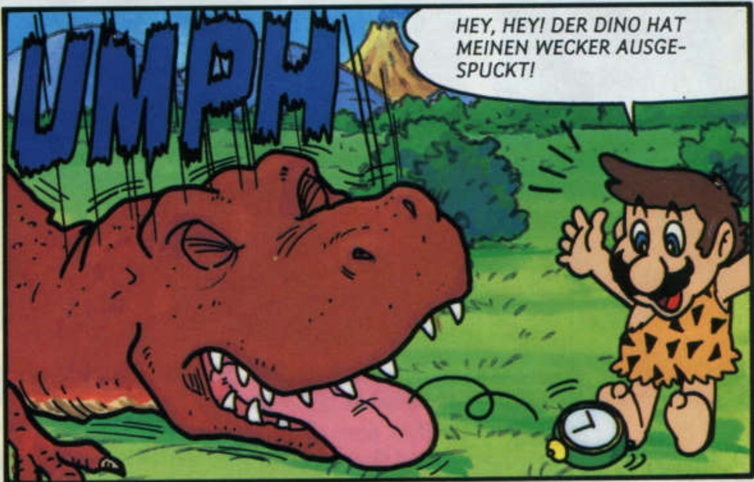

EIN TYRO... EIN REX... EIN... HILFEEEE!


SCHEIBENKL...!
ICH MUSS AUSGERUTSCHT SEIN...


EINE FEUERBLUME. SIE SCHMECKT EKELHAFT, ABER WENN ICH SIE ESSE, KANN ICH FEUERBÄLLE WERFEN...


JETZT WERFE ICH EINEN FEUERBALL. HIER, DU MÖCHTEGERN-FILMSTAR!
ZIISCH


TREFFER! VERSENGT!
AARGH


UMPH
HEY, HEY! DER DINO HAT MEINEN WECKER AUSGESPUCKT!


DU MISTDING HAST MIR DEN SCHLAMASSEL EINGEBROCKT, DU WIRST MICH AUCH WIEDER HIER HERAUSBRINGEN, HÖRST DU?!


ICH LASSE DEN WECKER EINFACH NOCH EINMAL KLINGELN, DANN MÜSSTE ICH WIEDER ZURÜCKKOMMEN! TIK-TIK?
?
KLICK


PUFF!
WIRD MARIO TATSÄCHLICH ZURÜCKKOMMEN? UND WENN JA, WARUM... ÄH WO? WIR WERDEN SEHEN...
FORTSETZUNG FOLGT

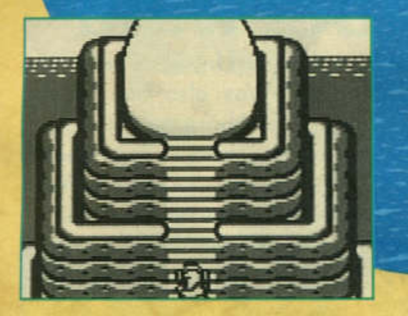


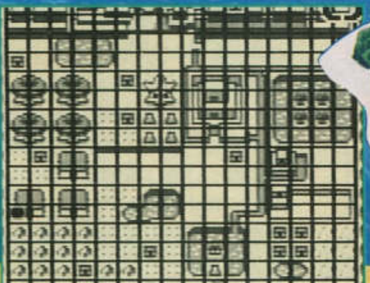
Was bisher geschah...

Link, der legendäre Held aus dem fernen Hyrule, befindet sich gerade auf seiner Heimreise, als ein plötzlicher Sturm sein Boot zum Kentern bringt. Mit letzter Kraft hält sich Link an einem der Wrackteile fest, bis er ohnmächtig wird. Als er wieder aufwacht, befindet er sich auf der ihm unbekannten Insel Cocolint. Marin, ein junges Mädchen aus dem Mövendorf, schleppt den geschwächten Link in das Haus ihres Vaters Tarin. Dort kann sich Link erst einmal von den Strapazen der Reise erholen. Als er wieder zu Kräften gekommen ist, erzählen ihm Marin und Tarin unheimliche Geschichten von Monstern... (cm)

Die Insel Cocolint

Marin und Tarin erzählen dem jungen Link, daß das Meer in der letzten Nacht noch mehr Dinge angespült hat, die vermutlich dem Helden aus Hyrule gehören. Sofort macht sich Link auf den Weg zum Strand, wo er dann auch tatsächlich sein Schwert findet. Plötzlich erscheint ein Uhu, der zu Link spricht: „Uhuuuu! Wenn dies Dein Schwert ist, dann mußt Du der Held aus der Prophezeihung sein, die von einem jungen Mann erzählt, der käme, den Wind Fisch zu wecken. Das wäre für die Monster jedoch fatal, weswegen sie alles tun werden, um diesen jungen Helden davon abzuhalten, den Wind Fisch zu wecken."







Link aus Hyrule

Link mußte von frühester Kindheit an lernen, sich alleine durchs Leben zu schlagen. Seine Eltern wurden von Ganondorff verschleppt, als er noch ganz jung war. Von seinem Onkel erfuhr Link mit 12 Jahren, daß er ein direkter Nachfahre der Ritter von Hyrule sei. Eine Tatsache, die Link sowohl stolz machte, als auch ein wenig ängstlich. Wie sollte er eine so große Verantwortung auf seinen noch so schmalen Schultern tragen können? Sehr früh erlernte er den Umgang mit dem Schwert, was ihn heute zu einem Meister der Fechtkunst macht. Obwohl sich Link nun auf unbekanntem Boden befindet, ist er für die Monster auf Cocolint ein ernstzunehmender Gegner. Kann er die unheimliche Insel wieder verlassen?



Marin, die Sängerin

Die naive Schönheit aus dem Mövendorf empfindet für Link mehr, als nur Freundschaft. Zu gerne würde sie sich Link auf seiner Reise nach Hyrule anschließen, nur um bei ihm zu sein. Ihre andere große Leidenschaft ist das Singen, ganz Cocolint schwärmt für ihre „Ballade vom Wind Fisch".



Tarin, Marins Vater

Tarin verbringt fast jeden Tag im Zauberwald beim Mövendorf, um dort nach unbekannten Pilzen zu suchen. Sein Umgangston ist recht rauh, außerdem neigt er zu derben Späßen. Unter der rauhen Schale verbirgt sich jedoch ein weicher Kern. Sein größter Stolz ist natürlich seine Tochter Marin.



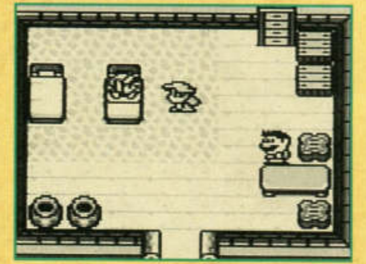
Der alte Uhu

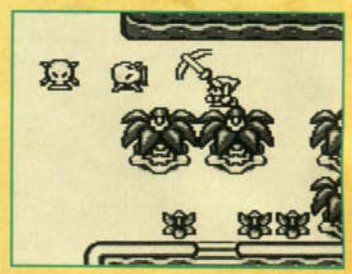
Der alte Uhu ist auf der Insel Cocolint allgegenwärtig. Link kann das nur Recht sein, denn die Hinweise vom Uhu sind echt Gold wert. Ohne den weisen Vogel, wäre Link so manches Mal aufgeschmissen. Erst zum Schluß erfährt Link, warum der Uhu ihm so wohlgesonnen ist.

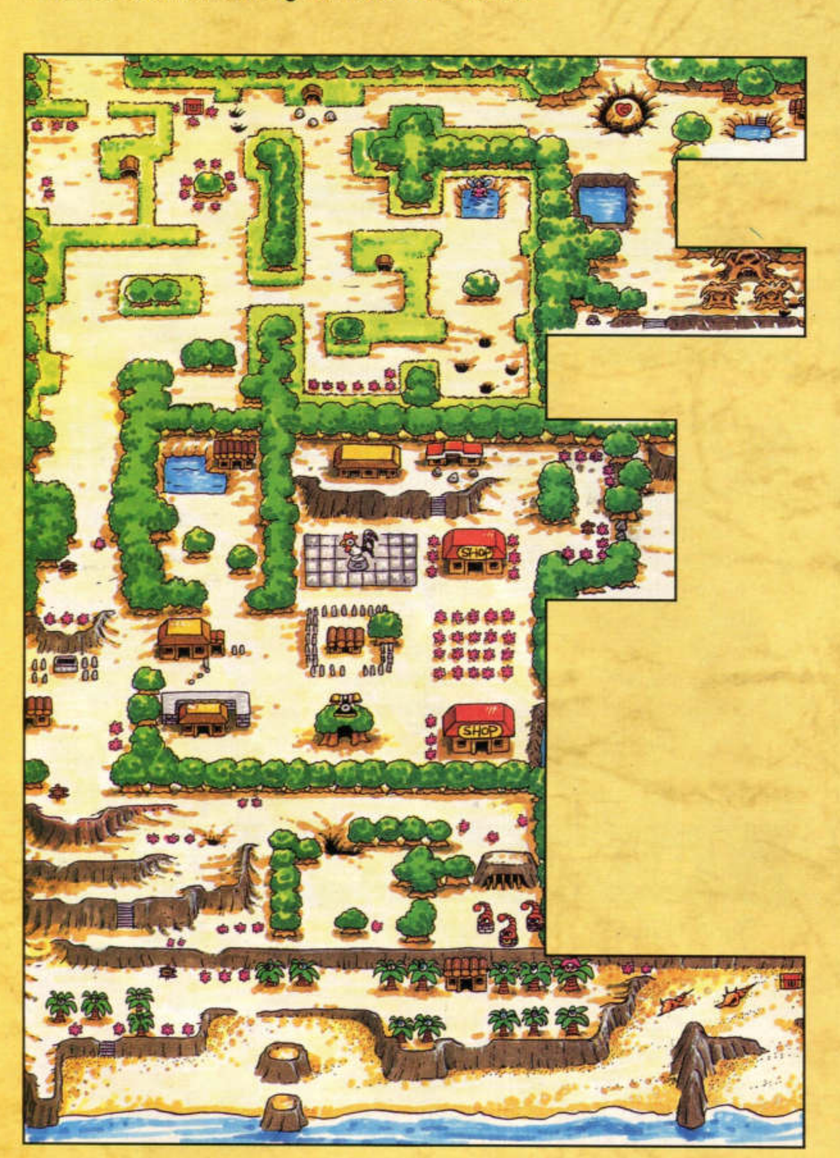


Erste Schritte auf Cocolint

Link befolgt den Rat vom Uhu und macht sich auf den Weg in den Zauberwald. Hier erwartet ihn der Uhu bereits mit einem neuen Hinweis: „Hole Dir das Musikinstrument aus dem Wurmpalast. Der Schlüssel zum Palast ist in diesem Wald versteckt!" Aha, denkt sich Link! Den Wurmpalast hat er schon einmal gesehen, unten am Strand. Bei seiner Suche nach dem Wurmschlüssel begegnet Link einem merkwürdigen Waschbären, der diesen Wald verzaubert hat (in japanischen Märchen pflegen die Waschbären so etwas immer zu tun). Link muß sich nun ständig im Wald verlaufen...

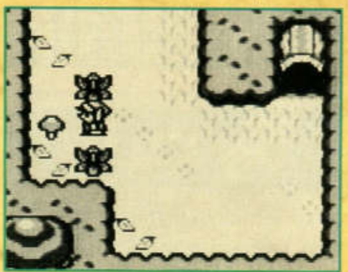


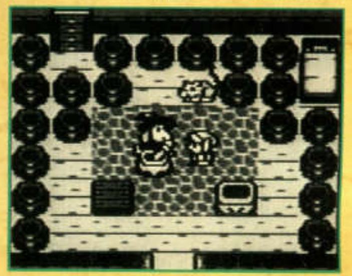




Im Zauberwald

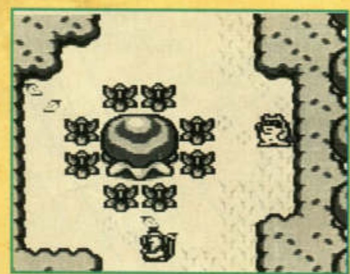
Solange der Waschbär im Zauberwald sein Unwesen treibt, kann Link den Wurmschlüssel nicht finden. Was also tun, um den Waschbär zu vertreiben? „Meine Waschbärnase ist äußerst sensibel, was Staub betrifft", verrät das freche Tier unserem Helden. Link pflückt daraufhin eine Schlummermorchel im Wald und bringt sie zur Hexe, die daraus das Zauberpulver macht...

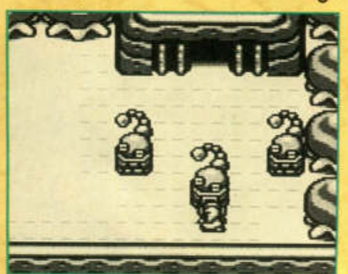




Der Wurmschlüssel

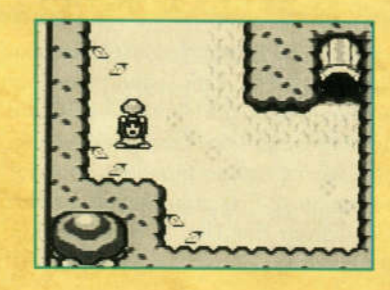
Nachdem Link den frechen Waschbären mit dem Zauberpulver besprenkelt hat, beginnt dieser zu rotieren. Anschließend verwandelt er sich in Tarin. Dieser hatte zuvor einen giftigen Zauberpilz gegessen und sich dann in einen Waschbären verwandelt. Tja, nachdem dieses Problem nun gelöst ist, kann sich Link auf die Suche nach dem Wurmschlüssel machen, der in einer Truhe liegt.

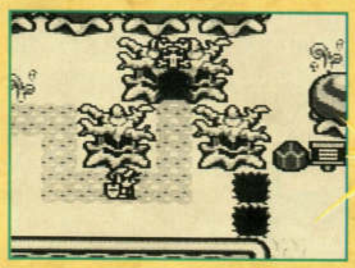




Eine Prise Zauberpulver

Wie auch in ZELDA – A LINK TO THE PAST, kann die Hexe im Zauberwald aus der faulig riechenden Schlummermorchel ein Zauberpulver machen. Bestreut verschiedene Gegner mit dem Pulver und schaut, was dann passiert.

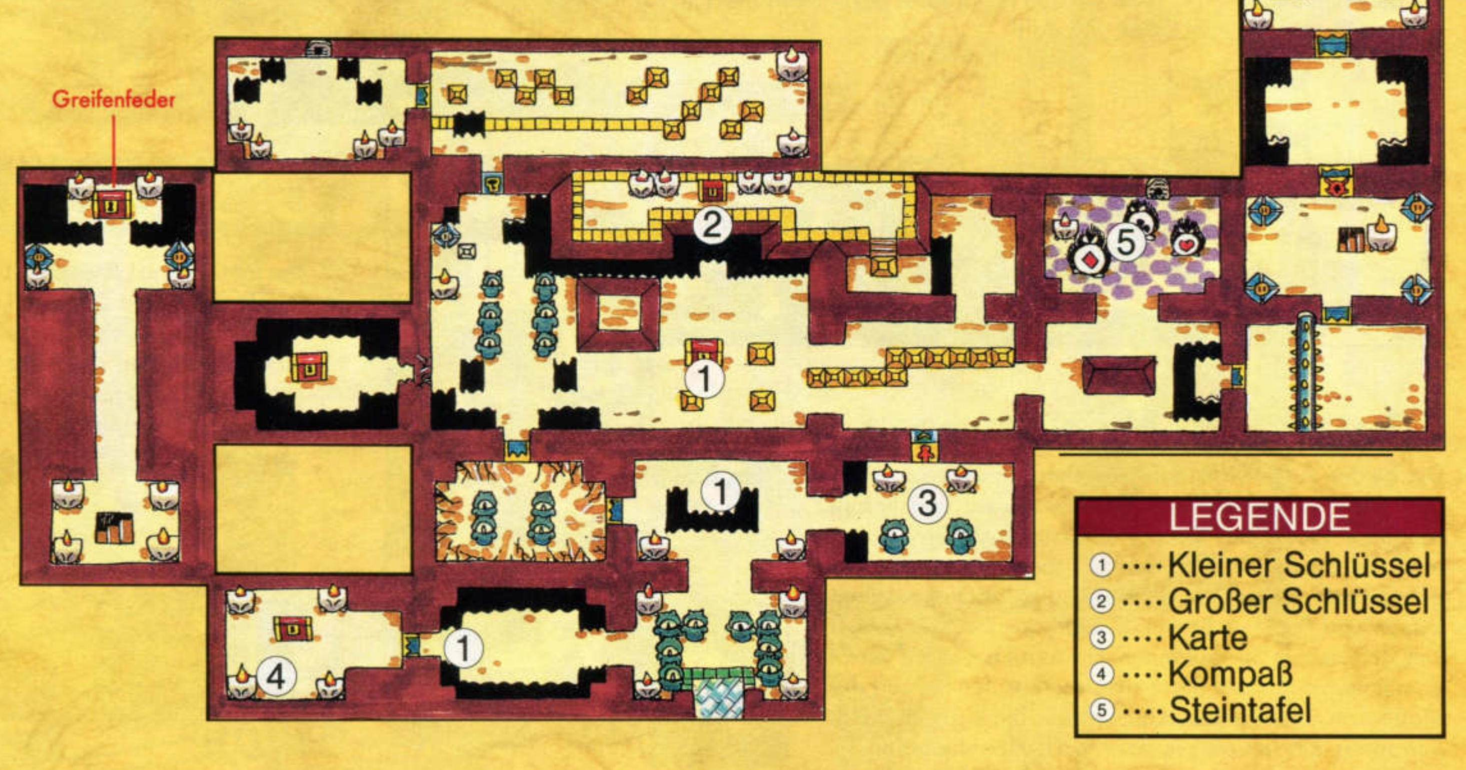






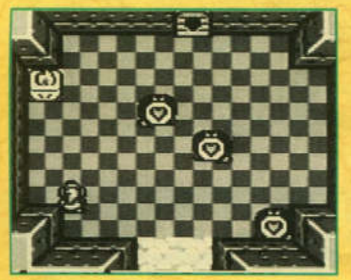
WurmPalast

Was wäre ein Zelda-Abenteuer ohne labyrinthartige Dungeons, in denen man knifflige Rätsel lösen muß? THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING bietet eine ganze Menge davon! Schon im 1. Level, dem Wurmpalast, könnt Ihr den erhöhten Schwierigkeitsgrad der Game Boy-Version feststellen. Aber mit etwas Übung ist alles halb so schlimm. Sucht gleich nach der Greifenfeder.



Link im Wunderland

Ein völlig neues Rätsel erwartet Link im Raum mit den Kartenmännchen. Natürlich ist es naheliegend, daß man alle drei Kartenmännchen so stoppen muß, daß sie das gleiche Symbol zeigen. Aber das ist gar nicht so leicht, wie es aussieht..!







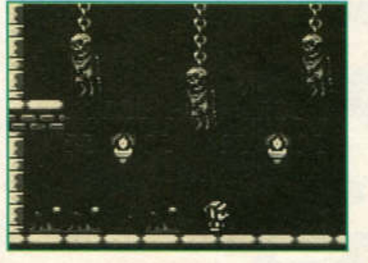
Die Knochenwalze

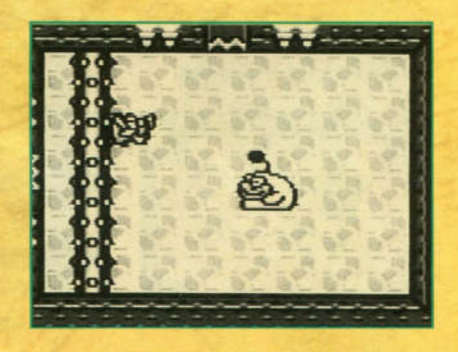
Auch das ist neu! Bevor Ihr in den Dungeons von THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING zu den Endbossen kommt, müßt Ihr jetzt manchmal erst an einem Zwischengegner vorbei, der nicht minder gefährlich ist. Im Wurmpalast sind das Mick und seine Knochenwalze. Zum Glück ist Link bereits im Besitz der Greifenfeder und kann so über die rollende Knochenwalze springen. Ist Mick besiegt, erscheint ein blinkender Warpstern auf dem Boden.

Wiedersehen mit Moldorm

Wie war das noch mal mit Moldorm? Ach ja, erinnert sich Link, ein paar Mal mit dem Schwert an das Schwanzende schlagen und aufpassen, daß der Wurm einen nicht in den Abgrund schubst. Gar nicht so leicht!

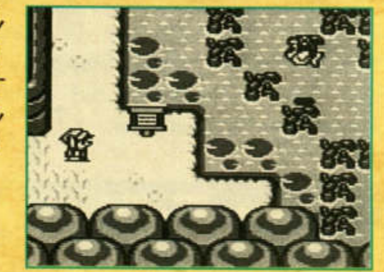


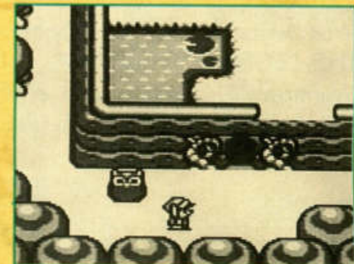




Die Moblins sind da

Nachdem Link den widerwärtigen Moldorm ins Jenseits geschickt hat, findet er in einem Hinterzimmer des Wurmpalastes die Muschelgeige. Beim Verlassen des ersten Dungeons erfährt er, was es mit diesem Musikinstrument auf sich hat. Die Geige gehört zu den acht Instrumenten der Sirenen, mit denen man den Wind Fisch wecken kann. Aber jetzt gibt es erst mal ein anderes Problem, die Moblins sind da!!!



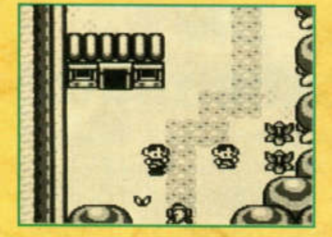


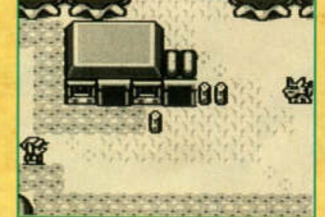




Panik im Mövendorf

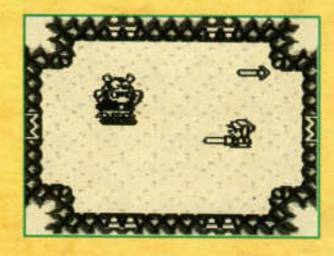
Die beiden Jungs vor der Dorfbücherei sind völlig aufgelöst! Die Moblins sind ins Dorf gekommen und haben Madame MiouMious Struppi entführt. Auch Großmutter Jaja, die Frau von Ulrira, kann es nicht fassen. Sie war gerade beim Kehren, als die Moblins in das Dorf gestürmt kamen und Panik verbreiteten. So, wie es aussieht, muß Link den kleinen Struppi retten. Ein Anruf bei Ulrira verrät dem Ritter von Hyrule den beliebtesten Aufenthaltsort der Moblins, in einer Höhle auf der Taltal Erhöhung. Link macht sich sofort auf den Weg in das Moblin Hauptquartier.

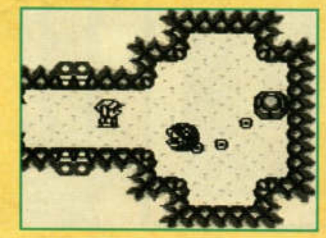




Struppis Rettung

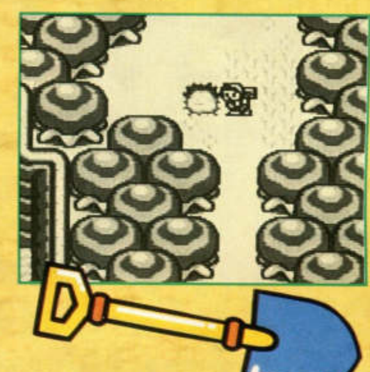
Link hat die Hauptzentrale der Moblins auf der Taltal Erhöhung gefunden. In der unheimlichen Höhle muß er zunächst einige Moblins niedermachen, bevor er in den Raum mit dem Obermoblin kommt. Dieser läßt sich nur besiegen, wenn man ihn mit dem Schwert schlägt, nachdem er benommen auf der Erde liegt. Kein Problem für Link! Anschließend wird Struppi befreit und – was ist das? – dieser lausige Köter klebt an Link und folgt ihm auf Schritt und Tritt! Das beste wäre es, mit Struppi zum Schleimsumpf zu gehen.





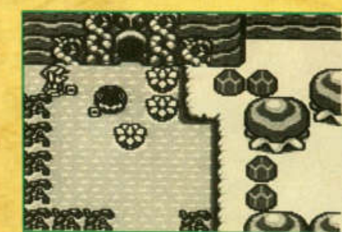
Die Schaufel

Im Tante Emma Laden des Mövendorfs gibt es zur Zeit eine Luxus-Schaufel im Angebot. Da heißt es schnell zugreifen, denn der Preis ist ja bekanntlich heiß! Man kann fast überall graben!



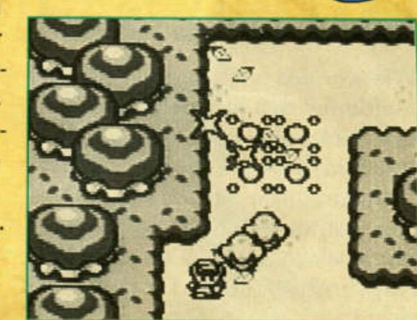
Schleimsumpf Blumen

Aus Frust über seine Gefangenschaft in einer Flasche, hat ein schlechtgelaunter Djinn das Goldblumenfeld vor vielen Jahren in einen stinkenden Schleimsumpf verwandelt. Seitdem wachsen hier hochgiftige und lebensgefährliche, fleischfressende Pflanzen. Struppi ist der einzige, der diese Pflanzen essen kann.

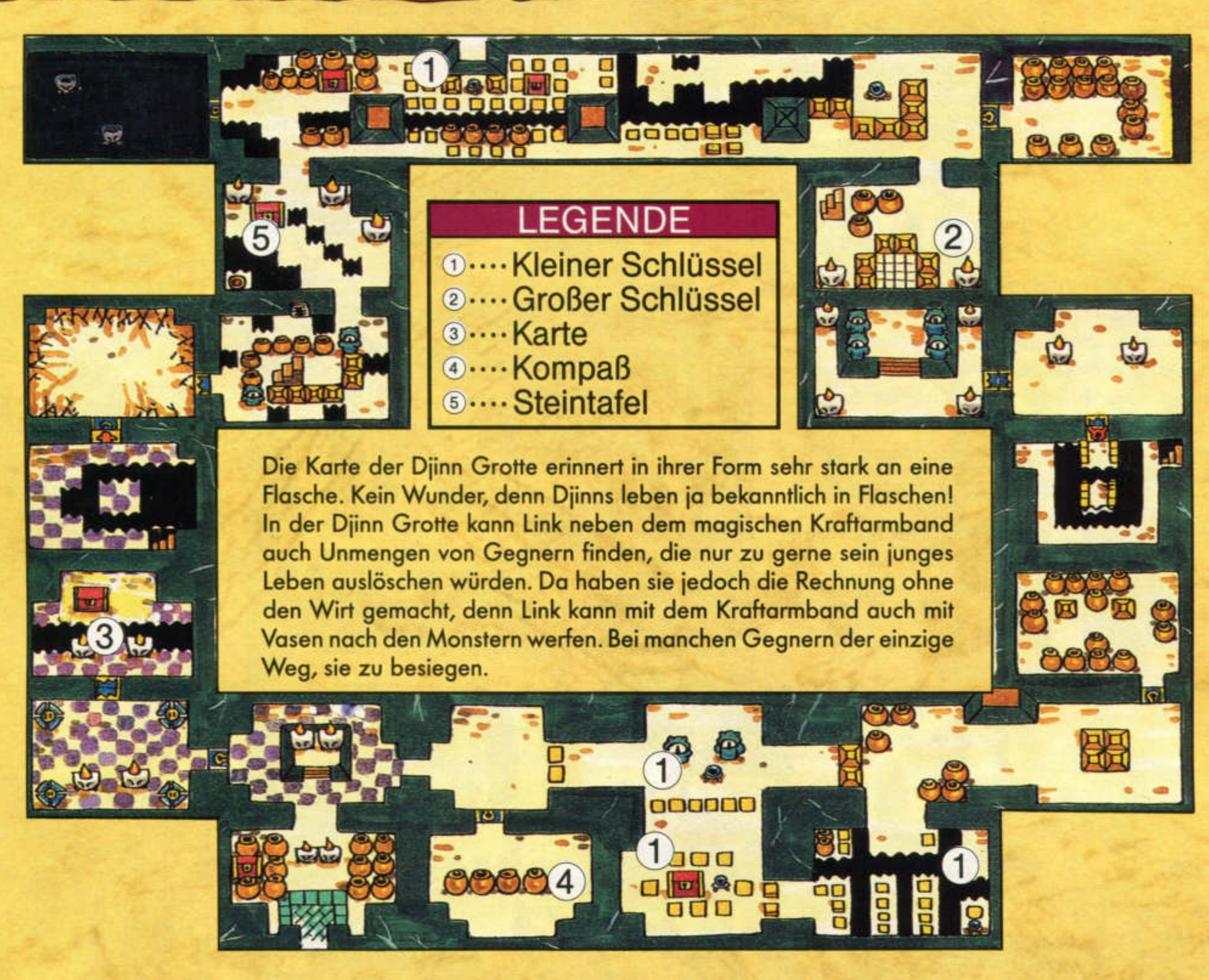


Nicht ohne Bombe

Bomben, so erfährt Link in der Dorfbücherei, lassen sich problemlos werfen, wenn man weiß WIE. Bomben, und das steht leider nicht in dem schlauen Buch der Inselbibliothek, sind aber gar nicht so leicht zu finden. Natürlich, man könnte sie kaufen, aber das kostet ja Geld! Manche Gegner hinterlassen eine Bombe, nachdem man sie besiegt hat. Auch in Vasen kann man ab und an Bomben finden. Leider kann Link zunächst nur 30 Bomben tragen, aber das läßt sich ändern…



Djinn Grotte



Die Karte der Djinn Grotte erinnert in ihrer Form sehr stark an eine Flasche. Kein Wunder, denn Djinns leben ja bekanntlich in Flaschen! In der Djinn Grotte kann Link neben dem magischen Kraftarmband auch Unmengen von Gegnern finden, die nur zu gerne sein junges Leben auslöschen würden. Da haben sie jedoch die Rechnung ohne den Wirt gemacht, denn Link kann mit dem Kraftarmband auch mit Vasen nach den Monstern werfen. Bei manchen Gegnern der einzige Weg, sie zu besiegen.

Dunkelheit

Dunkelheit umgibt den jungen Link, als er in den zweiten Raum der Djinn Grotte kommt. Schnell entdeckt er jedoch zwei Fackeln, die vermutlich darauf warten, angezündet zu werden. Mit dem Zauberpulver kann Link den Raum hell erleuchten und die Tür auf der rechten Seite öffnen.



Ein neues Rätsel

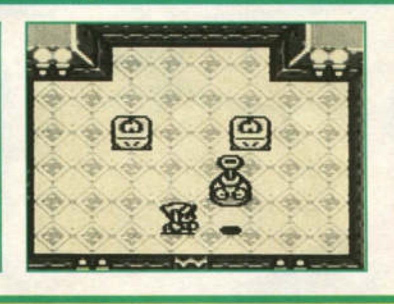
„Erst den eingesperrten Hasen, zuletzt den Skelettritter!" Klarer könnte der Hinweis auf der Steintafel nicht formuliert sein. Bewerft zuerst den Hasen mit einer Vase, zerstört dann die Fledermaus und zuletzt den Skelettritter. Es erscheint eine Truhe! Jetzt besitzt Ihr den Großen Schlüssel!



Das Duell mit dem Djinn

Sobald der Djinn in seiner Vase verschwindet, solltet Ihr die Vase nehmen und sie an die Wand werfen. Das gefällt dem Djinn natürlich gar nicht. Ist seine Vase dann kaputt, wird er ziemlich wütend. Jetzt solltet Ihr die Wirbelklinge bereithalten, um ihm den Rest zu geben. Bye, bye Djinnie..!





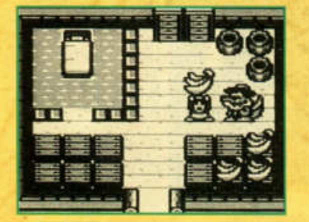


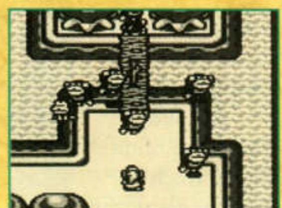
König Richard von Kanalet

Der Djinn ist besiegt, das Tritonshorn in Links Besitz und Struppi wieder bei seinem Frauchen Madame MiouMiou. Jetzt kann Link zu Richard gehen, einem versnobten Typen, der behauptet, König von Kanalet gewesen zu sein. Wenn Link ihm die 5 Goldenen Blätter aus dem Schloß besorgt, bekommt er dafür den Schleimschlüssel.

Bananen für Kiki

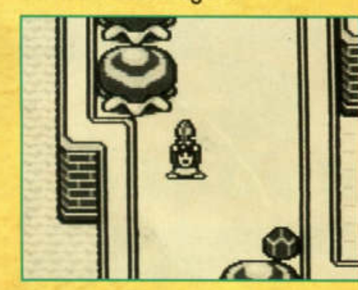
Wenn Ihr dem Bananenhändler im Süden des Mövendorfs eine Dose Hundefutter bringt, erhaltet Ihr von ihm ein paar Bananen. Diese gebt Ihr dann dem Affen Kiki, der zum Dank seine Affenfreunde ruft und mit ihnen zusammen eine Brücke zum Kanalet Schloß baut. Klingt doch logisch, oder?





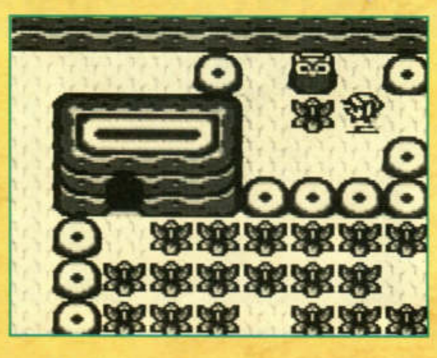
5 Goldene Blätter

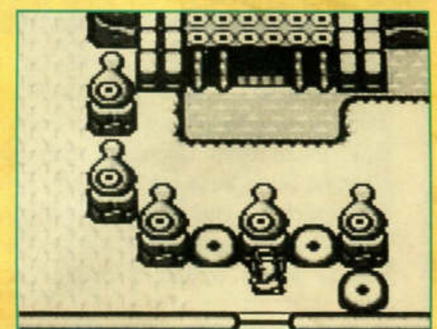
Wo sind die fünf Goldenen Blätter versteckt? Wenn Link alle Gegner im und um das Schloß herum besiegt, dann kann er sie finden. Der Rabe an der linken Burgmauer muß zunächst mit einem Stein beworfen werden, damit er losfliegt. Dann mit dem Schwert zuschlagen.



Schleimschlüssel

Richard ist überglücklich, seine fünf Goldenen Blätter wieder zu haben. Er zeigt Euch den Geheimgang zum Schicksalsacker hinter seiner Villa. Dort solltet Ihr Euch zur Eulenstatue begeben und an ihrem Fußende graben. Habt Ihr dann den Schleimschlüssel gefunden, könnt Ihr Euch auf den Weg zur Teufelsvilla machen. Die Teufelsvilla liegt nördlich des Schicksalsackers in der Urunga Steppe. Mit der Greifenfeder könnt Ihr problemlos den See überqueren.







nicht alles, was Julia drauf hat... In ihrer Freizeit betreibt sie „Modernen Fünfkampf", in ihrem Brief erklärt sie uns, was das ist: Fechten, Laufen, Schießen (Luftpistole), Sprungreiten und Schwimmen (Kraulen). Natürlich muß sie sich bei so viel Sport auch ab und zu entspannen. Was liegt da näher, als ein bißchen mit ihrem Game Boy oder dem Super Nintendo zu spielen...? Obwohl das manchmal natürlich auch etwas anstrengend werden kann! Rechts sehen wir Julias Lieblingsspiele.

1	STREET FIGHTER II	6	SUPER MARIO LAND
2	ZELDA III	7	MEGA MAN
3	SUPER MARIO KART	8	MEGA MAN II
4	TURTLES IN TIME	9	KWIRK
5	SUPER MARIO LAND 2	10	DUCK TALES

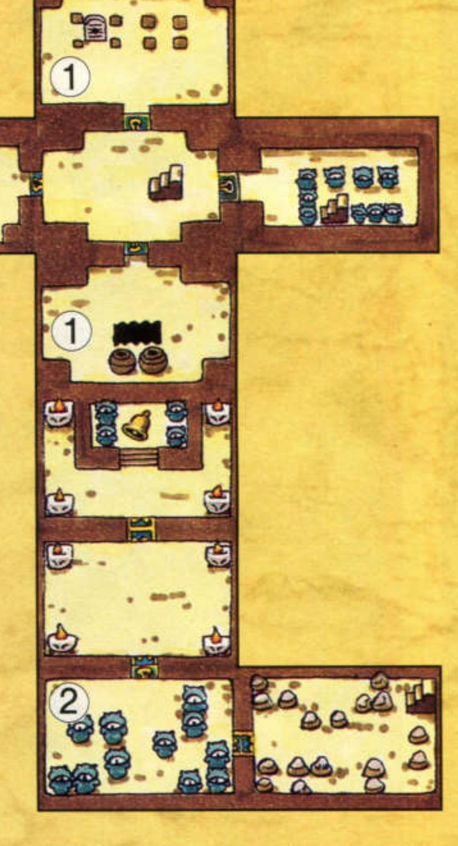
Teufelsvilla





LEGENDE

① ···· Kleiner Schlüssel
② ···· Großer Schlüssel
③ ···· Karte
④ ···· Kompaß
⑤ ···· Steintafel



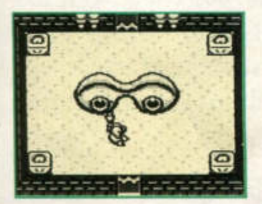
Mit Bomben zerplatzen

Diese beiden Unaussprechlichkeiten kann Link nur besiegen, indem er ihnen ein paar Bomben ins Maul wirft oder legt. Sollte eine Bombe ihr Ziel verfehlt haben, schnell wieder aufheben, bevor sie explodiert. Solange Link die Bombe in der Hand hält, kann sie nicht losgehen. Nachdem die Unaussprechlichkeiten besiegt sind, geht es dann nach rechts weiter.



Iiih! Augäpfel!

Ein Endboss der ganz besonders ekelhaften Sorte. Noch ekelhafter ist es, zu beschreiben, wie man ihn besiegt. Aber was soll's..? Rennt mit den Pegasus-Stiefeln und dem Schwert in der Hand solange auf das Auge zu, bis es sich teilt. Nun habt Ihr es mit zwei Pupillen zu tun, die mit ein paar Wirbelattacken schnell in die ewigen Jagdgründe zu befördern sind.



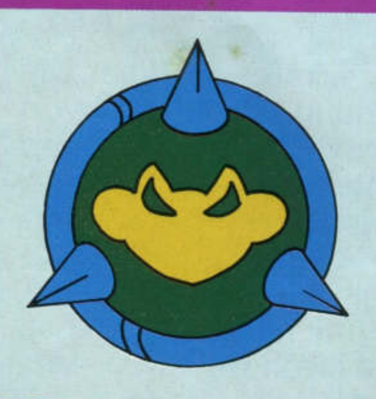


Sonst noch Fragen?

In der nächsten Ausgabe verraten wir Euch, wie es weitergeht. Link hat dann bereits drei von acht Musikinstrumenten der Sirenen. Wenn Link die acht Instrumente vor dem schlafenden Wind Fisch spielt, wird dieser aufwachen. Da die Insel Cocolint und die Monster anscheinend nur ein Traum des Wind Fisches sind, haben die Monster natürlich kein Interesse daran, daß Link den Wind Fisch weckt.

BATTLETOADS™ IN RAGNAROK'S WORLD

Zwei Fäuste und die schwarze Queen



Rash lag auf der Lauer. Er war seinem Ziel, der Befreiung seiner beiden Kumpel Pimple und Zitz, schon ein ganzes Stück näher gekommen. Das wußte auch die Dark Queen, die Herrin der Nacht. Und so schickte sie denn ihre unbarmherzigen Streiter aus, die grünen Kröten endlich unschädlich zu machen. Horden von Psycho Schweinen, Schizo Ratten und Gaga Mäusen machen sich also auf den Weg, um auch die letzte der Prügelkröten dingfest zu machen. Natürlich wird hier jede erlaubte und unerlaubte Strategie zum Einsatz gebracht. Doch so leicht läßt sich Rash nicht unterkriegen, denn wo eine Kröte ist, ist auch eine Faust…

(mm)

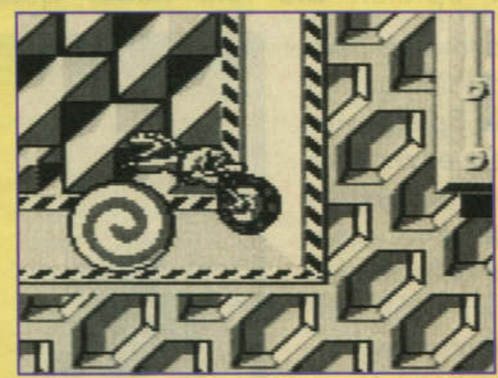


Die Gargantua

Das Abenteuer geht weiter. Die nächste Station auf dem Weg zum Hauptquartier der Dark Queen ist das mächtige Schlachtschiff der Queen, die Gargantua! Hier findet Rash den Clinger Winger, ein Spezialbike, das ihn in höllischer Geschwindigkeit durch die Korridore bringen wird. Speeeeed ist hier angesagt und vor allem eine schnelle Reaktion, denn der Clinger Winger muß blitzschnell seine Richtung ändern können in den kurvenreichen Korridoren.

Wettlauf mit dem Orb

Die Gargantua wurde mit einem hinterhältigen Sicherheitsmechanismus ausgestattet, dem Hypno Orb. Sobald ein Unbefugter das Schiff betritt, wird dieser ausgelöst. Das hat auch Rash bemerkt, denn kurz nachdem er sich auf den Clinger Winger geschwungen hat, entdeckt er hinter sich den Hypno Orb. Nun heißt es, kühlen Krötenkopf bewahren, denn der Orb rast in atemberaubender Geschwindigkeit hinter dem Helden-Frosch her.





Showdown mit dem Hypno Orb

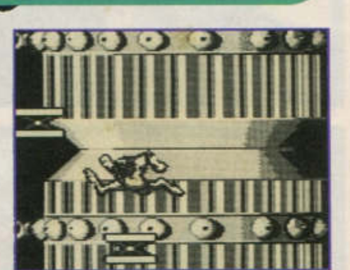
Nur knapp ist Rash dem Hypno Orb entkommen, doch nun muß er sich ihm stellen. Das Duell beginnt. Rash weiß nur zu gut, daß jede Berührung mit dem Orb fatal enden würde, es sei denn, er erwischt ihn mit der Faust. Und das, unaufhörlich. Orb bewegt sich im Uhrzeigersinn. Rash sollte hinter ihm bleiben und seine Faust sprechen lassen. Danach sind einige Küsse mit der Faust angesagt und ein paar gar nicht so nette Tritte mit dem großen bösen Stiefel.





Der Schattenturm

Wow, Rash hat es tatsächlich geschafft, den Hypno Orb zu vernichten. Nun liegt nur noch der Schattenturm vor ihm, das Hauptquartier der DARK QUEEN. Doch dieser Turm wird von einigen Elitetruppen und einer sehr guten Sicherungsanlage bewacht. Dennoch, Rash ist nicht aufzuhalten, schließlich geht es um das Leben seiner besten Freunde und einer besonders hübschen Frau. Er stürmt in den Turm und macht sich an den Aufstieg, von Plattform zu Plattform, bis er schließlich der DARK QUEEN Auge in Auge gegenübersteht. Wow, sie ist wirklich betörend schön, aber sie hat wirklich große Lust die tapfere Kröte ein für allemal auszuschalten. Denn Schönheit schützt vor Bosheit nicht.





ENDE GUT . . .

. . . alles gut?!

Nun, nicht ganz. Mario hat zwar fünf seiner Lieblingsspiele durchgespielt und von den jeweiligen Happy Enden Fotos gemacht, doch nun kann er sich nicht mehr daran erinnern, zu welchen Spielen die fünf Bilder gehören. Könnt Ihr ihm helfen?



Nehmt einfach eine Postkarte und schreibt auf die Rückseite die Spiele, von deren Endsequenzen hier die Fotos 1-5 abgebildet wurden. Unter den Einsendern mit der richtigen Lösung werden fünf der brandheißen und begehrten Nintendo Spieleberater verlost. Bitte gebt Euren Buchwunsch auf der Postkarte an.









Die Postkarte mit den richtigen Lösungen schickt Ihr an:

Club Nintendo
Stichwort: Ende gut, alles gut
Postfach 15 01
63760 Großostheim

Einsendeschluß ist der 15. November 1993.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Nintendo of Europe GmbH und deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

NINTENDO LEXIKON TEIL 1

Videospielkonsolen wie das Super Nintendo sind hochspezialisierte Grafik-Computer, vollgepackt mit der neuesten Technik. Da bleiben natürlich Fachbegriffe und Fragen, was sie bedeuten, nicht aus. Nachfolgend werden wir Euch die am häufigsten gestellten Fragen beantworten. (ak)

1-Up

Durch ein 1-Up, auch „Extraleben" genannt, erhält man eine Lebenseinheit dazu - in vielen Videospielen das wichtigste Requisit, das fast immer gut versteckt ist und erst einmal gefunden werden muß. Es gibt grundsätzlich zwei verschiedene Arten von 1-Up´s: Zum einen das 1-up an einem Stück; wenn man es findet, bekommt man sofort ein Leben dazu. Zum anderen das 1-Up auf Raten; hierfür muß eine bestimmte Anzahl von bestimmten Einheiten gefunden werden (zum Beispiel 100 Münzen), bevor man ein zusätzliches Leben erhält.

Arbeitsspeicher/ Speicher

Unter einem Arbeitsspeicher versteht man den „Vorrat" oder „Platz" in einem Chip eines Computers oder einer Videospielkonsole, der für bestimmte Aktionen zur Verfügung steht. Eine Videospielkonsole funktioniert wie ein Computer - rechnet also mit Zahlen, die später auf dem Bildschirm als Grafik dargestellt werden. Somit zeigt die Größe des Arbeitsspeichers an, wieviele Berechnungen zur gleichen Zeit Platz finden können. Je größer ein Arbeitsspeicher ist, um so komfortabler kann im Prinzip das Videospiel im Rechner bearbeitet und abgespielt werden.

Auflösung/Farben

Die Auflösung bezeichnet die Anzahl der Grafikpunkte, die waagerecht und senkrecht auf dem Bildschirm gezeigt werden. Dabei ist der Bildschirm wie ein engmaschiges Gitter in sehr kleine Vierecke aufgeteilt. Jedes Viereck ist ein Bildpunkt, auch Bildelement genannt →Pixel. Das Super Nintendo Entertainment System kann drei Auflösungen darstellen. 256 x 224, 512 x 224 und 512 x 44. Von der Anzahl der Bildpunkte hängt es u.a. ab, wie detailliert eine Grafik auf dem Bildschirm gezeigt werden kann. Die Anzahl der Farben bestimmt, wieviele Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm dargestellt werden können. Auf dem Super Nintendo können 256 Farben aus einer Palette von 32768 Farben gleichzeitig dargestellt werden. Wie naturgetreu eine Grafik dargestellt werden kann, hängt nicht nur von der Größe der Auflösung ab, sondern auch besonders von der Anzahl der Farben, die gleichzeitig gezeigt werden können.

Bit&Byte

Bits und Bytes stellen ein Computer-Zahlensystem dar, mit dem das Speichervolumen bezeichnet wird. 8 Bits sind gleich 1 Byte. Ein 16 Megabit-Modul hat somit die Speicherkapazität von 2 Megabyte, wobei „Mega" für 1.000.000 steht. Eine normale Schreibmaschinenseite Text braucht zum Beispiel ungefähr 2000 Byte (= 2KByte) Platz auf einem Speichermedium. Zur Verdeutlichung: Auf einem 16 Mbit-Modul könnte man 1.000 Schreibmaschinenseiten voller Text speichern; das sind 2 dicke Romane! Zur Zeit sind schon 24Mbit-Module in Arbeit.

BGM

Diese Abkürzung steht für Background-Musik, also Hintergrundmusik. Bei vielen Spielen kann man sich im Options-Menü die verschiedenen, oft recht aufwendig komponierten, Musikstücke anhören. Mittlerweile gibt es von vielen Spielen den Sound auf CD.

Chip

Wichtige Bausteine eines Computers oder einer Videospielkonsole. Jeder Chip besitzt besondere Aufgaben , wobei der Hauptprozessor (→CPU) als zentrale Steuereinheit die wichtigste Rolle spielt.

Computer

Rechner für die Elektronische Datenverarbeitung. Alle Daten werden in einem Computer als Zahlen verarbeitet.

Custom-Chip

Zusatz-Chip im Super Nintendo oder in Spiele-Modulen, der dem Hauptprozessor →CPU Arbeit abnimmt, bzw. Spezialaufgaben erledigt. Der Super FX-Chip in Starwing ist einer der Berühmtesten, wie auch der Custom-Chip, der im Super Nintendo für →Mode 7 zuständig ist.

CPU

Abkürzung für Central Processing Unit. Der CPU ist somit das Herzstück jedes Computers, sozusagen der Hauptrechner.
Je schneller ein CPU rechnen kann, um so schneller können Spiele auf dem Bildschirm ablaufen. Der CPU des Super Nintendo bekommt jedoch sehr viel Unterstützung durch Zusatz-Chips (→Custom-Chips), so daß er nicht mehr eine so große Rolle spielt wie in herkömmlichen Computern.

Echtzeit-Berechnung

Unter dem Begriff der Echtzeit-Berechnung versteht man die Möglichkeiten eines Spieles, bestimmte Ereignisse erst im Moment des Spielens zu berechnen und anzuzeigen. Ein solches Spiel ist zum Beispiel Starwing für das Super Nintendo: Jede Spielsekunde wird vom Modul neu berechnet und liegt **nicht** schon im Speicher fertig vor. Besonders bei Simulationen findet man Spiele mit Echtzeit-Berechnung. Sie haben den Vorteil, daß man ein Spiel immer wieder spielen kann und jedesmal andere Perspektiven findet. Die Echtzeit-Berechnung richtet sich nach den Aktionen des Spielers und gestaltet so jede Spielsituation neu.

FX-Menü

Das FX-Menü findet man bei vielen Spielen im Options-Menü.
Es bezeichnet spezielle Effekte und bezieht sich meist auf Aktionsgeräusche, wie explodierende Bomben, Sound-Effekte, Gegner-Geräusche, Sprachausgabe usw. Meist fallen alle Geräusche außer der Hintergrundmusik (→BGM) unter das FX-Menü und können dort angetestet werden. Ab und zu ist das FX-Menü versteckt und kann nur über einen bestimmten Trick erreicht werden.

FX-Chip

Ein sogenannter →Custom-Chip für spezielle Effekte. Der Super FX-Chip zum Beispiel wurde zum ersten Mal in das Modul von Starwing eingebaut und ermöglicht die sagenhafte Geschwindigkeit der Starwing-Flug-Grafik. Ein anderer FX-Chip ist im Super Nintendo für →Mode 7 zuständig.

Hardware

Mit Hardware bezeichnet man alle Computer-Teile, die man anfassen kann, also Monitor, Prozessor, Laufwerk, Drucker usw.
Dies gilt auch für Videospielkonsolen; hier wäre die Hardware die gesamte Konsole neben Controlle und Monitor. Im Gegensatz zur Hardware, nennt man die Programme oder Spiele Software. Zwar werden Programme und Spiele auch auf Disketten oder Module abgelegt, jedoch handelt es sich hier um Informationen, die man nicht anfassen kann.

Fortsetzung folgt.

KIRBY'S ADVENTURE™

Pump ab die Buttermilch!

Kirby, der unwiderstehliche Tausendsassa, der größte Verwandlungskünstler, seit es Sprites gibt, ist wieder da und pumpt Luft in seine dicken, rosa Backen. Wo ist er gelandet? Etwa auf der Druideninsel Tausendgüldenkraut? Nein – im Buttermilchturm, Welt 3, – ist doch klar! Oder? Wie dem auch sei, auf Kirby warten eine Menge neue Aufgaben, die er im Handumpumpen lösen wird. Heißt es nicht, wo ein Kirby ist, ist auch eine Luftpumpe? Spaß beiseite. Kirby braucht Eurer aller Unterstützung, damit er auf dem Weg durch den dritten Level nicht die Orientierung verliert, oder schlimmer noch, die Luft rausgelassen bekommt. Paßt also auf und steuert Kirby wohlbehalten durch die bunte Trickfilmwelt des Buttermilchturmes. (ak)



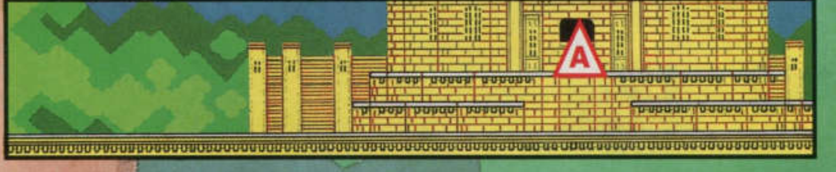


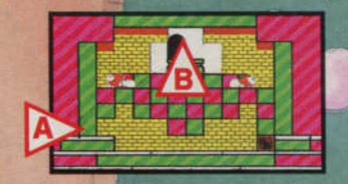


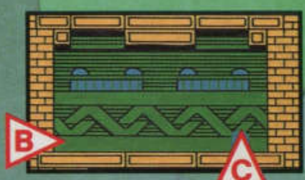


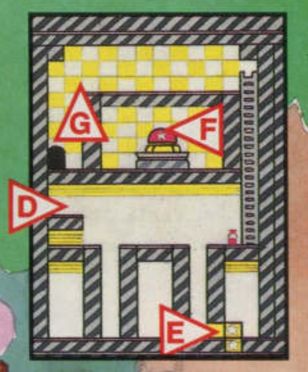
Bäckieboy, eine Art Bäckergeselle der besonderen musikalischen Art, erwartet als Zwischenendgegner den rosigen Kirby, der mit Zuckerwatte allerliebst durch die Gegend spaziert. Aber keine Bange, Kirby! Mit etwas Geschick und Übung ist dieser hintertückische Kerl keine große Gefahr für dich. Man sollte aber sein musikalisches Talent nicht unterschätzen; es ist wirklich umwerfend für den Hörer.

START









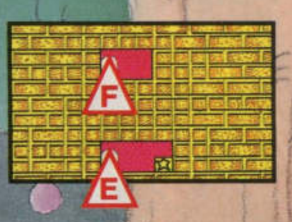
AUSGANG



Bäckieboy

Der umtriebige Bäckieboy singt gefährliche Noten und versucht, Kirby umzurennen. Als Sieger kann Kirby ihn schlucken und besitzt die schreckliche Fähigkeit, Karaoke gegen seine Gegner zu singen. Wie gemein!

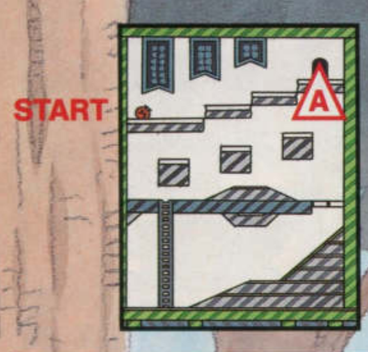


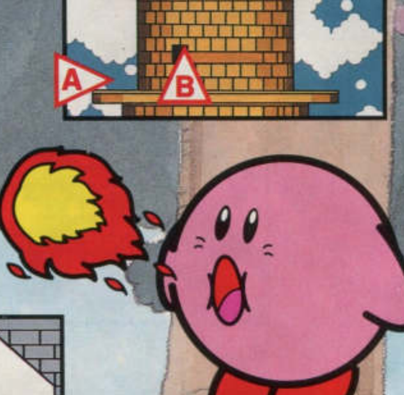


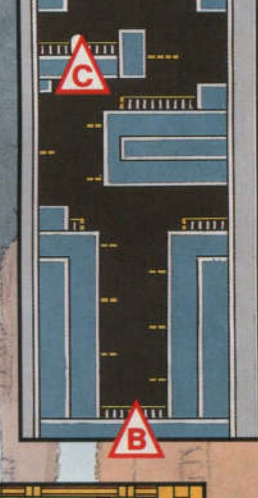
STAGE 3-2

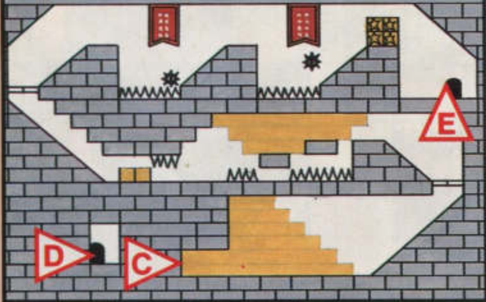
Scherenjohnny, ein wilder, scherenbestückter Jumper, kann es gar nicht erwarten, den zuckersüßen Kirby in die Klemme zu bringen. Aber Kirby läßt sich nicht so einfach fangen und ist auf der Mütze, oder war es der Hut? Jedenfalls ist es gar nicht so einfach, diesem wilden Springer Scherenjohnny zur rechten Zeit eins auszuwischen. Gutes Timing ist hilfreich!

START

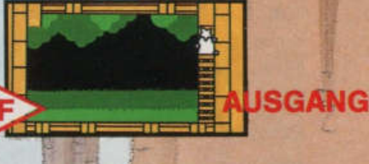












AUSGANG

Schlittern

An dieser Stelle sollte Kirby rutschen (Steuerkreuz nach unten und B-Taste drücken), um dem „Fallobst" von oben schnell genug auszuweichen.



Scherenjohnny

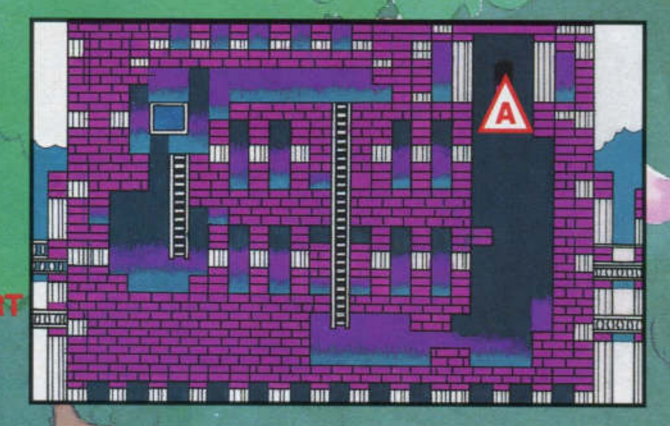
Auch Scherenjohnny gibt seine besonderen Fähigkeiten weiter, wenn Kirby ihn besiegt und aufsaugt.

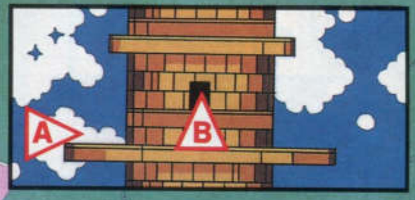


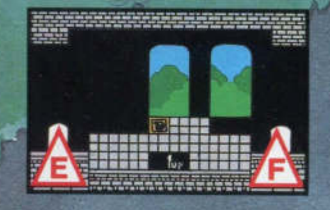


So viele Türen – so viele Möglichkeiten: Kirby hat die Qual der Wahl. Obwohl Kirby schneller den Ausgang benutzen kann, wenn er die richtige Tür wählt, ist es besser, alle Türen mit den dahinter versteckten Extras zu öffnen.

START

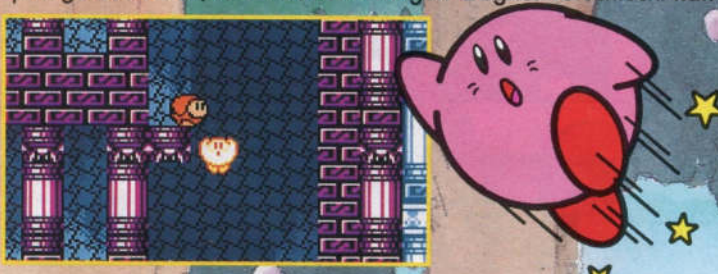






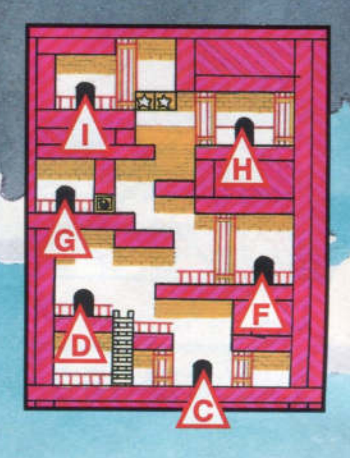
Der Supersprung

Obwohl Kirby immer in der Lage ist, seinen aerodynamischen Körper zu einem anmutigen Sprung zu bewegen, kann er höhere Supersprünge ausführen, wenn er den richtigen Gegner verschluckt hat.



AUSGANG



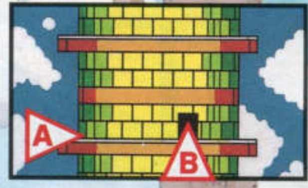


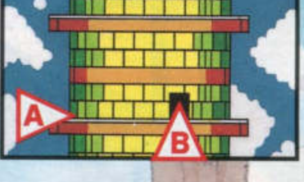


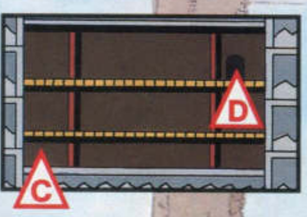
Ob Kirby wohl schwindelfrei ist? Probiert es doch einmal aus und denkt daran, daß Regenschirme manchmal zu anderen Dingen zu gebrauchen sind. Außerdem erwarten Kirby am Anfang von Stage 3-4 ein Warpstern, den er benutzen muß. Warpsterne sind aus einem besonderen Stoff gemacht und schicken den Benutzer an einen bestimmten Ort. Laßt Euch überraschen. Nichts macht Kirby lieber, als durch die Weltgeschichte zu reisen und unterwegs seinen Spaß zu haben.

START

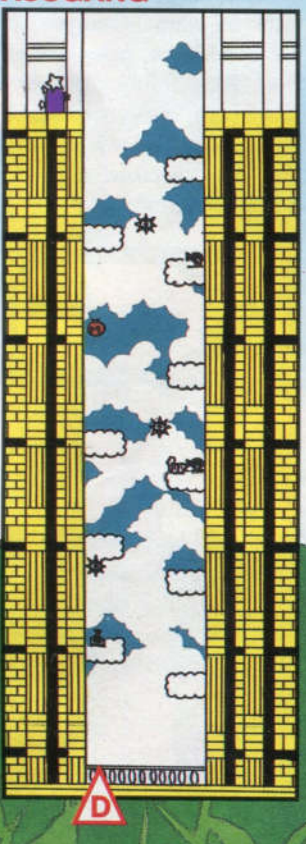








AUSGANG





Schirm-Kirby

Wenn Kirby im Besitz der Regenschirm-Power ist, kann er sie anwenden und gewinnt so neue Eigenschaften: er kann am Schirm in die Tiefe gleiten, kann den Schirm als Schutz gegen Luftangriffe benutzen, sowie mit dem Schirm nach anderen stochern. Welch ein Mehrzweckschirm für diesen süßen Knirps, der Marshmellow-allerliebst sein Schirmchen unters Ärmchen gepackt über den Bildschirm marschiert und seine neue Errungenschaft voller Stolz vorzeigt.



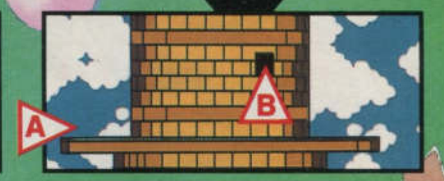


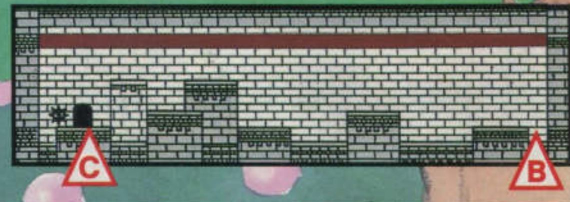


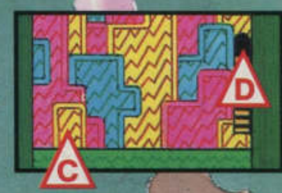


Wie auch Stage 3-4 ist die nächste Stufe 3-5 recht kurz, und bietet Kirby eine gute Gelegenheit, sich in aller Ruhe den einzelnen Überraschungen zu widmen. Hammer-Dammer, ein eisenköpfiger Haudrauf, hat es als Zwischenendgegner auf Kirby abgesehen.











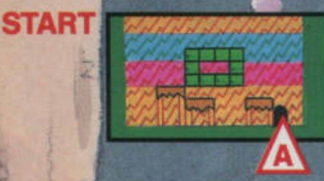
Hammer-Dammer



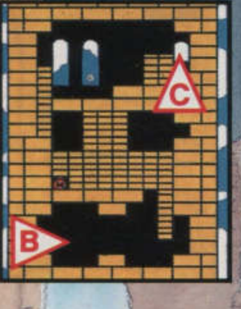
Nur Stahlnägel mögen diesen eisenharten Burschen: der Hammer-Dammer. Wenn Kirby siegt und ihn einsaugt, wird er zu Hammerkirby, ein Hammer! Handwerken macht jetzt wieder Spaß.

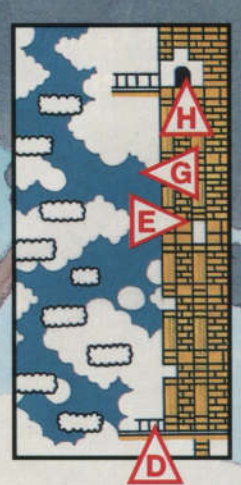


Jetzt geht's los! Kirby kann in der Stufe 3-6 eine Menge Extras einsammeln und hat einiges um seine knuddeligen Ohren. Wenn Kirby 1-Up's haben will, sollte er sich vielleicht einmal an dem Spiel „Eiderdotter" versuchen. Dort wird er mit allerlei Überraschungseiern beworfen, die er schlucken sollte. Aber aufgepaßt – ab und an fliegt auch eine Bombe durch die Gegend, die Kirby nicht schlucken darf. Wenn Kirby fleißig war, wird er zum Schluß mit einem 1-Up belohnt werden. Außerdem verstecken sich 1-Up's in bestimmten Räumen, die ein Rätsel darstellen.

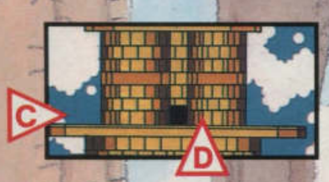


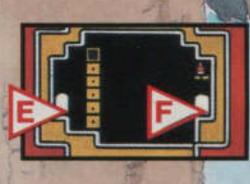










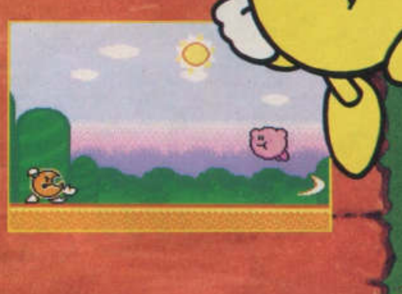




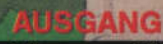
Herr Sonne & Mond

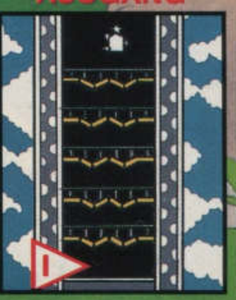
Diese Brüder wechseln sich ab und lassen Kirby keine Ruhe mehr. Die Sonne scheint oder der Mond geht auf, und Sonne oder Mond sind hinter Kirby her. Das kann ganz schön verwirren.















★ WELTNEUHEIT! ★

ABSOLUT SUPER!
4 X SUPER MARIO!

SUPER-MARIO 4 SUPER-SPIELE

DIE 16-BIT-SOFTWARE-„BOMBE" FÜR DAS SUPER NINTENDO™.

Das ist der absolute Wahnsinn: eine komplette Super Mario Saga im 16-Megabit-Format für das Super Nintendo™. 3 Spiele aus der bereits legendären Super Mario Bros.® NES-Serie plus dem bisher nur in Japan veröffentlichten Super Mario Bros.® – The Lost Levels.



Das heißt: 4 x Super Mario Super-Spiele

- Als 16-Bit-Versionen von: **Super Mario Bros.®**
  + Super Mario Bros. 2™
  + Super Mario Bros. 3™
  + Super Mario Bros.® – The Lost Levels
- Mit Schwierigkeitsgraden von einfach bis hin zu irrsinnig schwer.



- Mit neuer heißer 16-Bit-Grafik und fantastischem Super-Stereo-Sound.
- Mit batteriegestütztem Speicher für bis zu vier Spielstände in allen vier Spielen.
- Mit dem legendären Original-Gameplay.

Das neue Super Angebot von Nintendo®:

„Super Mario All-Stars™" – die Software-„Bombe" für Dein Super Nintendo™ + Super Nintendo „Power Station" **= der absolute Videospiel-Hit von Nintendo®!**



SUPER ALL-S
1 SUPER MARIO BROS.
2



MARIO
STARS™
2
SUPER MARIO BROS.
THE LOST LEVELS
3
SUPER MARIO BROS. 3
4
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SYSTEM

SUPER NINTENDO

LESER

Platz	Spiel	Vormonat
1	ZELDA III	● 1
2	SUPER MARIO WORLD	● 2
3	SUPER MARIO KART	↑ 4
4	STREET FIGHTER II	↓ 3

PROFIS

Platz	Spiel	Vormonat
1	ZELDA III	↑ 2
2	SUPER MARIO WORLD	↓ 1
3	TINY TOON ADVENTURES	↑ 4
4	SUPER MARIO KART	↑ 5

GAME BOY

LESER

Platz	Spiel	Vormonat
1	SUPER MARIO LAND 2	● 1
2	SUPER MARIO LAND	● 2
3	MEGA MAN II	↑ 5
4	METROID II	↑ –

PROFIS

Platz	Spiel	Vormonat
1	SUPER MARIO LAND 2	● 1
2	MYSTIC QUEST	● 2
3	KIRBY'S DREAMLAND	↑ 4
4	SUPER MARIO LAND	↓ 3

NES

LESER

Platz	Spiel	Vormonat
1	SUPER MARIO BROS. 3	● 1
2	MEGA MAN 3	↑ 6
3	SUPER MARIO BROS. 2	↑ 4
4	MEGA MAN 4	↑ 9

PROFIS

Platz	Spiel	Vormonat
1	SUPER MARIO BROS. 3	● 1
2	STAR TROPICS	↑ 3
3	THE LEGEND OF ZELDA	↓ 2
4	TINY TOON ADVENTURES	↑ 6

MEINE TOP 10



JULIA VITTALOWITCH

Wer da glaubt, Videospiele seien nur etwas für Jungs, der täuscht sich gewaltig! Auch in diesem Bereich sind die Frauen auf dem Vormarsch, wie uns die zehnjährige Julia Vittalowitch aus Wentorf bei Hamburg beweist. Die nordische Powerfrau hat innerhalb kürzester Zeit THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST und STREET FIGHTER II auf dem Super Nintendo geknackt, weswegen die beiden Spiele wohl auch zu ihren absoluten Favoriten gehören. Kompliment! Aber das ist längst noch

TIPS TRICKS

STREET FIGHTER II (Super Nintendo)

Der Championship Code

Wegen der vielen Anfragen von Euch, verraten wir Euch noch einmal die geheime Tastenkombination, mit der Ihr bei STREET FIGHTER II den Championship-Modus auswählen könnt.
Sobald das CAPCOM-Logo auf dem Bildschirm erscheint, drückt Ihr sofort folgende Tastenkombination: Steuerkreuz nach unten, R-Taste, Steuerkreuz nach oben, L-Taste, Y- und anschließend B-Knopf. Das ganze muß sehr schnell geschehen, noch während die CAPCOM-Melodie erklingt. Ein akustisches Signal und der anschließend blaue Hintergrund des Titelbildes verraten Euch, daß die Eingabe erfolgreich war.
Nun könnt Ihr im 2-Spieler Modus die gleichen Charaktere auswählen (z.B. Honda gegen Honda).



Während des CAPCOM-Logos die Tastenkombination drücken!



Der Hintergrund erscheint blau nach Eingabe des Codes.

Spielerprofil 1

Martin Winter



Aus dem schönen Nordhausen am Fuße des Harzes schreibt uns diesmal ein junger Freund namens Martin Winters.
Martin ist 11 Jahre alt, geht zur Schule und haßt vor allem drei Dinge: Mathe, Geographie und die endlose Wartezeit, bis das neue Club Nintendo Heft endlich beim Club Center erhältlich ist. Martin hat zahlreiche Hobbies. Er spielt begeistert Game Boy und Super Nintendo; im Sommer geht er gerne ins Freibad, und als ob das noch nicht genug wäre, liest er auch noch regelmäßig die Clubzeitschrift. (Cool!) Daß dabei die Hausaufgaben zu kurz kommen, ist manchmal nicht zu vermeiden, behauptet Martin. Als sein Berufsziel gibt er an, daß er Spielerprofi bei Nintendo werden möchte. Zu den Lieblingsspielen des sympathischen Nordhauseners zählen unter anderem Super Mario World, Tiny Toons für den Gameboy und Street Fighter II. Letzteres spielte Martin übrigens in nur 45 Minuten in Level „0" durch. Da staunen nicht nur seine Freunde. . .

STREET FIGHTER II (Super Nintendo)

Mit Ryu gegen den Computer-Ryu?

Mit dem Championship Code könnt Ihr im 2-Spieler Modus die gleichen Charaktere auswählen. Es ist jedoch auch möglich, im 1-Spieler Modus gegen sein Spiegelbild zu kämpfen. Wählt im 1-Spieler Modus einen Fighter aus (nicht Ryu!) und spielt solange mit dieser Person, bis Ihr in Ryus Heimat (Japan) kommt. Nun drückt Ihr auf Controller „2" START, um einen zweiten Kämpfer (auch nicht Ryu!) mit ins Spiel zu bringen. Ihr müßt jeden der beiden Kämpfer je einmal gewinnen lassen. Es folgen zwei weitere Kämpfe, in denen Ihr einfach nur die Zeit verstreichen laßt, ohne etwas zu tun. Anschließend drückt Ihr CONTINUE und wählt im Spielermenü Ryu aus. Oh Wunder! Ihr kämpft gegen einen zweiten Ryu, der vom Computer gesteuert wird. Der Trick funktioniert natürlich auch mit jedem anderen Kämpfer.

BATTLETOADS IN RAGNAROK'S WORLD (Game Boy)

Die spendablen Vögel

Nun folgt ein Tip, der Deine unermüdlich rackernden Ninjafrösche bei der Durchführung ihrer Mission unterstützt. Nachdem Du den ersten Endgegner bezwungen hast, führt Dich Dein weiterer Weg durch den „Impact Crater" in das sogenannte „Wookie Hole". Beim Abseilen begegnest Du neben krötenfressenden Pflanzen auch anderen übelwollenden Kreaturen. Die Raben solltest Du besonders im Auge behalten. Nach einem Treffer sind sie bereits besiegt und fliegen als Federbündel durch die Gegend. Jetzt solltest Du versuchen, das fliegende Federbündel noch siebenmal zu treffen, ohne daß es aus dem Bildschirm verschwindet. Als Belohnung winkt dem tapferen Frosch ein nützliches Bonusleben.



Das war ein Kinderspiel. Der lästige Rabe ist besiegt...



... und fliegt als Federbündel umher. Noch siebenmal treffen!

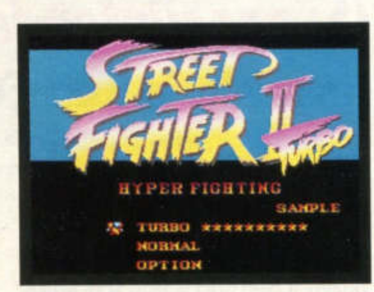
STREET FIGHTER II TURBO (Super Nintendo)

Der Super-Turbo Code

Für all diejenigen, denen selbst TURBO-4 (vier Sternchen) noch zu langsam ist, verraten wir eine Tastenkombination, mit der man die Geschwindigkeit des Spieles auf TURBO-10 (zehn Sternchen) steigern kann. Wartet auf das STREET FIGHTER II TURBO-Logo (direkt nach dem CAPCOM-Logo) und drückt auf Controller „2" sofort folgende Tasten: Steuerkreuz nach unten, R-Taste, Steuerkreuz nach oben, L-Taste, Y- und anschließend B-Knopf. Wenn es geklappt hat, ertönt das bekannte akustische Signal. Nun könnt Ihr im Hauptmenü den Super-Turbo Modus auswählen.
Das Dumme ist nur, bei TURBO-10 funktionieren nicht alle Spezialtechniken, weil das Spiel wirklich zu schnell wird. Dafür geht bei TURBO-10 auf jeden Fall ganz schön die Post ab!



Während dieses Logos die Tastenkombination drücken.



Hyper-Speed im sensationellen TURBO-10 Modus.

PRINCE OF PERSIA (Super Nintendo)

Hey Leute!

Kennt Ihr auch diese Situation? Nach einem gelungenen Ausbruch aus dem Kerker, steuert Ihr den hübschen (und genial animierten) persischen Prinzen geschickt über eine miese Falle und landet in einer 20 Meter tiefen Grube neben einem Häufchen Knochen.
Da beschleicht einen doch der Frust! Ich habe jedoch ein Paßwort herausgefunden, mit dem Ihr Euch schon im zweiten Level befindet und 15 Energieflaschen Euer Eigen nennen könnt.
„H 1 G G B B X"
Jetzt habt Ihr noch 1:59:32 Stunden zur Verfügung, um das Verlies zu durchstöbern und die Prinzessin aus den Klauen des schrecklichen Jaffar zu befreien.
Viel Erfolg!

Daniel Gunia, München

KID DRACULA (Game Boy)

Hi, Nintendo-Fans!

Zu meinem Geburtstag habe ich das Spiel KID DRACULA für meinen heißgeliebten Game Boy bekommen. Mit wachsender Begeisterung habe ich mich mit Kid Dracula zusammen auf den Weg gemacht, dem großen Garamoth den Garaus zu machen. Eine spannende Woche habe ich damit verbracht, das Spiel erfolgreich zu beenden. Nun möchte ich Euch zur Unterstützung alle Paßwörter bekanntgeben, die ich herausgefunden habe.

Level 2: 5613
Level 3: 3272
Level 4: 7283
Level 5: 5346
Level 6: 7225
Level 7: 5539
Level 8: 7158

Tobias Piron, Mosbach

Spielerprofil 2

Carsten Zinke



Wußtet Ihr, wer Clubmitglied Nr. 1128152 ist? Nun, wir auch nicht, doch wir wurden aufgeklärt. Es ist der 13 Jahre alte Carsten Zinke aus Leipzig, dessen größter Wunsch es war, einmal als Spielerprofil im Club Nintendo Magazin zu erscheinen. Nun, da können wir ihm weiterhelfen. Schließlich haben wir nicht allzu oft Gelegenheit, einen so treuen Nintendo-Fan kennenzulernen Auf der Liste von Carstens Hobbys steht, neben eifrigem Nintendo spielen, Sport an erster Stelle. So hält sich Carsten unter anderem mit Schwimmen, Radfahren und Karate fit. Zu den beliebtesten Nintendo-Helden des Leipzigers gehören Mario, Yoshi, Mega Man und Batman. Diese Figuren prangen zu Hause bei Carsten stolz an einer Pinwand. Verständlich, das Carsten bei diesen Lieblingshelden ein wahrer Experte für Jump 'n' Run Spiele ist. Das bestätigt auch die Tatsache, daß er uns eine ganze Reihe von Tips und Tricks für seine Lieblingsspiele schickte.

WING COMMANDER (Super Nintendo)

Aussichtslos? Von wegen!

Wer kennt ihn nicht, den scheinbar aussichtslosen Kampf gegen übermächtige kilrathische Geschwader. Sie tauchen auf, zerblasen Eure Schutzschirme inklusive Panzerung und erfreuen sich an der Explosionswolke, die Euer Raumschiff hinterläßt. Auch Meteoriten- und Minenfelder machen Euch das Leben schwer und verhindern oft ein Weiterkommen in spätere Missionen. Doch damit ist jetzt Schluß! Mit einer besonderen Tastenkombination könnt Ihr die Missionen frei anwählen und seid außerdem auch unverwundbar. Drückt dazu auf dem Startmenü (START und CONTINUE können angewählt werden) folgende Tasten nacheinander:
B - A - B - Y - B - Y - L - A - R - START

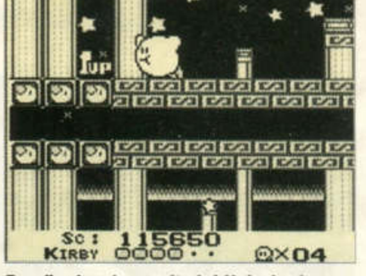
TIPS TRICKS

KIRBY'S DREAMLAND (Game Boy)

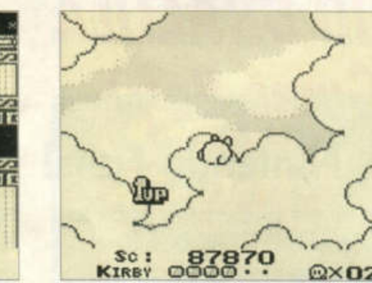
Hallo, Nintendo Team!

Auf der witzigen Reise durch das Traumland vom kleinen Kirby, ist es mir gelungen, im vierten Level zwei versteckte Extraleben zu finden.
In dem Abschnitt mit den vielen Säulen, muß Kirby kurz vor dem Ende des Abschnittes durch die letzte Säule nach oben fliegen. Nun geht er nach links, bis er ein Extraleben findet. Wenn er diesen Abschnitt verläßt, wird er einen Halbmond entdecken. Kirby, seines Zeichens ein tapferer Held (auch wenn es manchmal nicht so scheint), fliegt dann in den Mond hinein und läßt sich dann schnell nach unten fallen, wobei er ein Extraleben einsaugen kann.

Wolfgang Ehlers, Kempten



Das üppige 1-up mit viel Kalorien!



Ein Luftikus im Wolkenparadies.

STARWING (Super Nintendo)

Eine andere Dimension.

Diesen versteckten Abschnitt findet man in Route 3, Etappe 2. Man muß hier auf den ersten großen Asteroiden auf der rechten Seite schießen, bis er explodiert. Aus diesem Asteroiden fliegt nun ein Ei, aus welchem ein Vogel schlüpft. Jetzt muß man in den Vogel hineinfliegen (dies ist nicht so einfach - Vorschub geschickt benutzen). Hat man dies geschafft, befindet man sich in einer anderen Dimension. Hier kommen einem einige Papierflieger entgegen, die man abschießen kann. Am Ende des Abschnittes hat man als Gegner eine riesige Slotmaschine vor sich. Um gegen ihn erfolgreich zu bestehen, muß man dreimal die „Sieben" bekommen.



Dauerfeuer bis der Meteorit explodiert.



Jetzt in diesen Vogel hineinfliegen.

LOONEY TUNES (Game Boy)

Hallo Club Nintendo!

Bei Looney Tunes für den Gameboy habe ich ganz zufällig einen Trick herausgefunden, den ich allen Clubmitgliedern verraten möchte. Drückt zuerst die Starttaste (Pause) und dann gleichzeitig auf „Select", „A" und „B". Jetzt erhält der Toon, der in dem betreffenden Level die Hauptrolle spielt, eine kostenlose Auffüllung seiner Energieherzen. Nun sollte es doch möglich sein, das „toonige" Abenteuer besser zu bestehen. Dies geht jedoch nur einmal in jedem Level. Wenn Ihr „Game-Over" seid, könnt Ihr diesen Trick jedoch wieder anwenden.

Carsten S. Kramer, Mainz-Mombach

Super Mario Kart (Super Nintendo)

Hallo Mario Kart-Fahrer!

Ihr kennt doch sicherlich alle das Problem mit den Giftpilzen, die die Prinzessin und Toad abwerfen. Schnell ist es passiert - man kann dem Giftpilz nicht mehr ausweichen und schon schrumpft man und fährt eine Zeitlang als Mini über die Strecke.
Am Ende wird man dann noch überfahren und so bleibt nur noch der letzte Rang übrig. Ich kenne aber einen Trick, damit man nicht so lange warten muß, bis man wieder wächst.
Sobald man durch einen Pilz klein geworden ist, muß man versuchen, erneut über einen Giftpilz zu fahren, der einem sofort wieder die ursprüngliche Größe zurückbringt.

Thomas Lack, Lohhof

Spielerprofil 3

Christian Oberhofer



Aus Obersüßbach erhielten wir das Spielerportrait des 11jährigen Christian Oberhofer, der sich selbst als „Schnellspieler" bezeichnet. Immerhin gelang es ihm, in nur vier (!) Stunden Tiny Toons auf dem Super Nintendo durchzuspielen. (Anmerkung der Red.: Machst Du Deine Schulaufgaben auch so schnell?) Ebenso für andere Spiele braucht der Bayer nur wenige Tage oder Wochen. Aber auch neben dem Nintendo spielen, hat Christian noch einige coole Hobbies. So schaut er zum Beispiel gerne fern, liest oft und interessiert sich für Tiere. Während Christian auf seinem Super Nintendo versucht, jeden Geschwindigkeitsrekord zu brechen, beschäftigt sich seine Schwester Gabi mit dem Game Boy. Klar, daß da auch mal getauscht wird. „Tetris" hat sich für Christian zu einem Lieblingsspiel auf dem Game Boy entwickelt, und er hat dabei ein paar hilfreiche Tips herausgefunden, von denen auch die Schwester profitiert.

Spielerprofil 4

Özgür Ergezgin

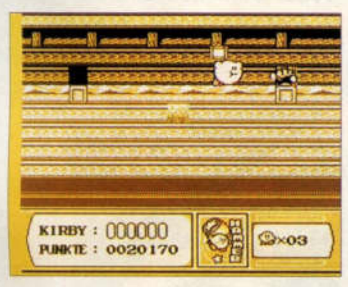


Das Profil eines absoluten „Street Fighter" Fans erreichte uns aus Berlin. Der 14jährige Özgür schickte uns sogar noch einen Trick für sein Lieblingsspiel zu. Doch nicht nur die acht Streetfighter, auch Mario steht bei ihm hoch im Kurs. Özgür hat sogar schon eine kleine Sammlung von Mario-Utensilien. So zum Beispiel Schulsachen, Figuren und natürlich auch die Spiele. An Hobbies wäre bei dem 14jährigen Musik hören, fahrradfahren, fernsehen und nicht zuletzt alles, was Spaß macht, zu erwähnen. An Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto richtet Özgür ein ganz besonderes Kompliment. Das Spiel „Super Mario Bros. 3", das in seiner Bestenliste auf Platz 2 rangiert, beschäftigt den 14jährigen nun schon eine ganze Weile. Er hat nämlich Probleme mit seinen drei Warp-Zonen Flöten, aber vielleicht hat ihm ja der Klassik-Tip in der letzten Club Nintendo-Ausgabe weitergeholfen.

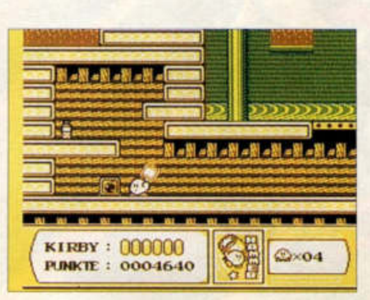
KIRBY'S ADVENTURE (NES)

Wo bitte geht´s zum Kirby-Kran im Orangensaftmeer?

Besiegt in der Welt 6/3 den Hammerbruder und schnappt Euch sein Schlaginstrument. Nun geht die Leiter auf der rechten Seite nach oben und zerschlagt dann die hölzerne Apfelsinenkiste. Laßt Euch nach unten fallen und geht nach links, bis Ihr eine Bombe findet. Zerstört sie und stellt Euch dann genau an die Stelle, wo der Knallkörper vorher war und drückt das Steuerkreuz nach oben.
In der dahinterliegenden Geheimkammer müßt Ihr den Schwertmeister besiegen und auf seine Plattform springen. Auch hier befindet sich wieder eine Geheimtüre, welche Euch zur Laserkugel führt, die Ihr einsaugen müßt. Verlaßt nun den Raum und geht in die sichtbare Tür links vom Schwertmeister. Springt nun auf der linken Plattform nach oben und feuert Euren Laserschuß nach rechts in den Winkel. Wenn die Zündschnur brennt, hüpft schnell in die Kanone... und freut Euch auf den Kirby-Kran.



Hinter der Bombe wartet ein Geheimgang.



Der Schwertmeister versperrt den Geheimgang.

Q-BERT (Game Boy)

Hi Game Boy-Freaks!

Als ich nach längerer Zeit mal wieder „Q-Bert" für den Gameboy spielte, habe ich es endlich geschafft, alle 16 Level durchzuspielen. Wie Ihr sicher wißt, kann man nach jedem erfolgreich abgeschlossenen Kapitel einen kleinen Ausschnitt vom „Q-Bert-Film" sehen. Erst nach dem letzten Level erhält man eine Möglichkeit genannt, mit der man sich den witzigen Streifen komplett ansehen kann. Diese möchte ich Euch nun verraten! Drückt dazu im Titelbild auf dem Steuerkreuz und den Knöpfen folgende Kombination: Rechts, oben, B, A, unten, oben, B, unten, oben, B.
Viel Spaß beim „Gameboy-Kino" wünscht Euch

Fabian Schäfer, Kleinostheim

T. M. H. T. II – The Arcade Game (NES)

Hallo Club Nintendo!

Für alle, die wie ich begeisterte Turtles - Spieler sind, habe ich einen guten Trick.
Bei „T. M. H. T. II – The Arcade Game" für das NES muß man, wenn das Titelbild erscheint (da wo man 1 oder 2 Spieler eingibt), auf dem Controller B, A, B, A, oben, unten, B, A, links, rechts, Start drücken. Nun sucht man sich einen der Turtles aus und drückt dann den A - Knopf. Jetzt kann man sich die verschiedenen Level anwählen und hat außerdem 19 Extraleben zur Verfügung, um den Shredder in die Schranken zu weisen. Wenn man zu zweit spielen möchte, gibt man B, A, B, A, oben, unten, B, A, links, rechts, B, A, Select, Start ein.
Der Trick funktioniert jedoch nur, wenn man die Kombination schnell genug eingibt.

Lukas Zielinski, Mainz

SIM CITY (Super Nintendo)

Hallo Mario und Luigi!

Neulich ist mir bei „Sim City" etwas ganz Tolles passiert.
Als erfolgreicher Oberbürgermeister gelang es mir, alle Schauplätze, die es in diesem sagenhaften Simulationsspiel gibt, zu bestehen. Doch leider stellte ich fest, daß man jeden Schauplatz nur einmal spielen kann und er dann auf der Kassette gespeichert bleibt.
Also machte ich mich daran, eine Möglichkeit herauszufinden, mit der man diese kniffligen Situationen nochmals meistern kann. Und siehe da, nach einiger Zeit (natürlich habe ich zwischendurch auch mal 'ne Runde „Super Mario World" gespielt) hatte ich die gewünschte Tastenkombination gefunden. Nun teile ich sie Euch mit, damit jeder „Hobby - Bürgermeister" die Möglichkeit erhält, sich öfters mit den Problemen der großen, weiten Welt auseinanderzusetzen.
Haltet während des Titelbildes die „L"-, „R"- und „Select"- Tasten gleichzeitig gedrückt und drückt dann auf „Start".

Frank Bohling, Verden

MITMACHEN!

Großer SUPER MARIO Wettbewerb!

Gesucht wird der SUPER MARIO KART „ALL STAR" 1993!

Wenn Mario und seine Freunde die Pisten der Schwammerlwelt unsicher machen, geht es heiß her! Jetzt fordern sie Euch zum Wettkampf heraus: Wer ist der schnellste Super Mario Kart-Fahrer des Jahres? Das Rennen startet entweder bei Euch zuhause oder aber in einem der vielen Geschäfte, die den Wettbewerb mit durchführen. Ihr schnappt Euch Euren Lieblings-Mario-Karter mit einer 50ccm-Maschine auf den Rädern, stellt Euch im Grand Prix-Modus beim Mushroom Race an die Startlinie und drückt auf's Gas. Wer die schnellste Rundenzeit hinlegt, ist der SUPER MARIO ALL STAR des Jahres. Wenn Ihr glaubt, die schnellste Runde Eures Lebens gefahren zu sein, dann halt den Fotoapparat heraus (unbedingt ohne Blitz fotografieren) und macht eine Aufnahme von dem RESULTS-Bildschirm. Schreibt deutlich Euren Namen, Adresse und Alter auf die Rückseite des Fotos, steckt alles in einen Umschlag und schickt es an Nintendo.



Unter allen Einsendern werden 111 exklusive Super Mario All Star T-Shirts verlost. Und der Schnellste, der „Super Mario All Star 1993", wird ausführlich im Club Nintendo vorgestellt. Sollten mehrere die gleichen Spitzenzeiten erreichen, dann wird die Ehre natürlich geteilt. Also, holt die Klempner-Montur aus dem Schrank, startet das Super Nintendo und werdet der SUPER MARIO ALL STAR 1993.

Schickt Euer Resultat-Foto an:
Nintendo of Europe GmbH
Stichwort: ALL STAR 1993
Postfach 1501
63760 Großostheim
Einsendeschluß: 30. November 1993

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Nintendo und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen.

Eine Heldin

Setzt Ihr die Silben in der richtigen Reihenfolge zusammen, erhaltet Ihr die Lösungen auf die unten gestellten Fragen. Der jeweils erste Buchstabe der Lösungswörter ergibt in der Reihenfolge 1-5 gelesen den Namen einer Nintendo Heldin, von der man schon bald wieder etwas hören wird. (Auflösung in der nächsten Ausgabe.)

si - su - ar - mys - un - per - mon - thur - ge - tic - der - que - ta - st - le - ker - nd

1. Vorname des Vampirjägers aus CASTLEVANIA:

••••••••••••••••••••

2. Der Held aus GHOULS 'N GHOSTS:

••••••••••••••••••••

3. Der neue Rollenspielhammer für das Super Nintendo:

••••••••••••••••••••

4. Einer der Wrestler aus SUPER WRESTLEMANIA:

••••••••••••••••••••

5. Wenn man bei SUPER MARIO WORLD den Y-Knopf beim Laufen gedrückt hält und dann B drückt, vollführt Mario einen . . . -Sprung.

••••••••••••••••••••

Findet den Ausgang





Mario ist entsetzt! Gleich dreimal wurde er gepackt und zu einem Irrgarten zusammengebastelt. Ob hier wohl Dr. Wily dahintersteckt, der Oberbösewicht aus Mega-Man? Wie dem auch sei - Eure Aufgabe ist es, von der Mitte einen Ausgang im Mario-Irrgarten zu finden.

AUFLÖSUNGEN AUS DEM LETZTEN HEFT:

Ganz schön knifflig

Lösungswort: KIRBYS DREAMLAND

1. Panik
2. Luigi
3. Super
4. Urlaub
5. Kirby
6. NES
7. Toad
8. Bowser
9. Bubble
10. Mamma
11. Rom
12. Insel
13. Zelda
14. Megaman
15. World

Wie gut kennt Ihr Nintendo?

Lösungswort: LUIGI

1. b	6. a
2. c	7. b
3. b	8. a
4. a	9. b
5. c	10. c

Finde die 8 Unterschiede:

